ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR

Kč 24,-
30
Sk 29,-
DM 2,-

Presto.CS COMPUTER

AMIGA CD 32

7.990 Kč!

NABÍZÍME AMIGU CD 32 ZA NAPROSTO FANTASTICKOU CENU!

AMIGA 1200 + DÁREK 12.990 Kč

AMIGA 1200 + DELUXE PAINT + ORIGINÁLNÍ HRY **13.490 Kč**

MONITOR PRO A1200 **14.900 Kč** **AMIGA 500, 500+ 6.500 Kč**

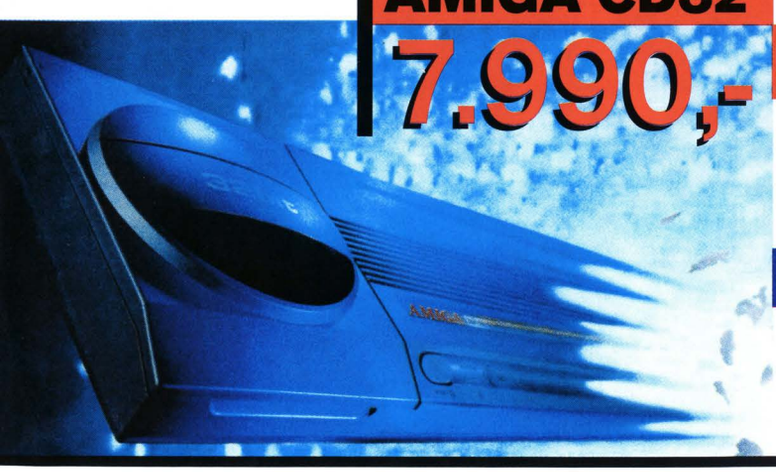
NABÍZÍME ORIGINÁLNÍ HRY – cca. 300 TITULŮ.

Na veškeré zboží je poskytována záruka. Zboží zasíláme i na dobírku.
Praha 2, Polská 15 (metro A, nám. Jiřího z Poděbrad). Tel. 02/6275250, 02/8257484, Fax 02/7916018.

JRC

AMIGA CD32

7.990,-



VELKÁ NABÍDKA CD-DISKŮ PRO CD32

ELITE II - FRONTIER	1 100,-	CANNON FODDER	1 100,-
LABYRINTH OF TIME	1 050,-	CASTLES II	1 100,-
SENSIBLE SOCCER	1 000,-	DISPOSABLE HERO	1 100,-
GUNSHIP 2000	1 100,-	HUMANS I & II	1 100,-

CELKEM VÍCE NEŽ 50 DISKŮ!

Nabízíme též široký sortiment zboží pro majitele počítačů Atari XE/XL, ST/TT/Falcon, Commodore 64, Amiga i PC.

Najdete nás hned u stanice metra Národní

PC Shop

Vladislavova 24
110 00 Praha 1
metro Národní
tel./fax 24228640
otevřeno Po-Pá 9-18, So 9-13

JRC

Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel. 354979
otevřeno Po-Pá 10-18
posíláme na dobírku

dopisy

Děkujeme všem, kteří se namáhali a poslali nám nějaké to písmeno. Nežli se však vrhnu do té haldy dopisů (jak jinak), tak bych rád prostřednictvím této rubriky napsal, aby všichni, kteří nám píší ohledně pomlouvání ať už Amigy, nebo PC, aby tak nedělali, protože stejně budou oba tyto počítače v tomto časopise zastoupeny. PCčkáře bych tímto poprosil, aby se o Amize nezmiňovali jako o nějaké hříčce přírody, nebo jinak podobně. Mimochodem všichni, kteří takovéto blbosti píší, asi nic neví o takových strojích, jakými jsou Amiga 4000. Tato hříčka přírody, jak ji mnozí nazývají, strčí svým výkonem do kapsy jakoukoli 486. To samé platí i pro vás amigisti, abyste neodsuzovali nás PCčkáře z takovýchto hloupých a malicherných příčin. Každý má právo na poklidný život.

A co se týče toho, že si stěžujete na procentuální rozdělení PC a Amiga her. K tomu snad jen to, že se snažíme, aby toho na oba zmíněné počítače bylo asi tak zhruba stejně. Vznikne-li situace, že je v čísle na jeden z výše jmenovaných počítačů her více, tak to není záměr, ale jen to, že na ten, či onen počítač bylo zrovna víc recenzí.

Když už něco chcete napsat, napište raději, co se vám na Excaliburu líbí, a co by bylo třeba změnit. Opravdu už nepište nic proti PC a Amize, protože je to už trapné a nikdo z redakce se tomu už nesměje (kromě vydavatele, kterého se to netýká, jelikož vlastní MAC).

A nyní již k dopisům. Na začátek trochu kritiky.

Kolik stojí Indy?

Jako první mě zaujal dopis od **Miroslava Šuly**. Dopis je velmi dlouhý a plný faktů ohledně Silicona Graphics, které by asi každého nezajímaly. Mladému pánovi (dokonce zaslal i rodné číslo) se nezdály ceny, které jsem napsal ve článku "Jak vlastně vznikají 3D objekty v hrách?" (Ex26). Napsal jsem, že sestava Indy se dá pořídit za necelých 400 000 Kč., ale pan Šula píše, že stojí jen 250 000 Kč. *Tak, milý Miroslave, sestava Indy opravdu stála jen 250 000 Kč., ale ceny se bohužel zvýšily a tento starý typ vystřídal nový, který stojí opravdu okolo 400 000 Kč. Indy v tomto základním vybavení obsahuje jen 16 MB RAM, což je na program, který vyžaduje 64 a doporučuje se 250 MB RAM, opravdu málo.*

Nejde nahrát

Dále tu máme dopis od **Petra Havláta**, který píše, že nemůže nahrát hru Doom a Powermonger.

Milý Petře, bohužel nevím, co myslíš tím "nejde nahrát". Nejde-li ti nahrát hra z diskety, pak je vadná. Ale jestli ti hra nejde nahrát, pak máš možná málo paměti (skleróza -ml-), nebo ti nestačí hardware (jsi vadný - ne, to byla legrace, hardware je v pořádku, sorry -ml).

Otevřená paměť

Hello Excalibur, *(Hello Kide! -autor)* už jsem nemohl jinak, mé pudy mě vyhnali od počítače k psaní dopisu, nemám osobně nic proti Amigistům (do bastily s nima) , ale to, jak se doprošují místa, mě už začíná štvát. *(Kide, ty mě už taky pěkně štveš a taky tě neposílám do Bastily. -autor)* Amiga vymírá a ty redakce, s ním - ne, je to vlastně opačně nebo tak nějak, to jsem ale spletl, ne? Ani nevím, kde začíná ta moje poznámka. A teď koukám, že tam před tím bylo něco jiného a už to tam není. Co to? -ml- A zbytky by chtěly více místa na úkor nejlepší věci na světě PC. Již takhle mají přebytek místa, které stejně nemají čím zaplácnout. Na těch šest stran v čísle 26 dali stejně jen hry strašné grafiky, která se PC jen stěží vyrovná. Jinak je Excalibur docela pěkné dílko (až na ty Amigy). Proč jste ještě nevytiskli recenzi na Blake Stone, je stejně dobrý jako ten váš Doom a hlavně jde na 286 s otevřenou pamětí alespoň na 605 KB. Chtěl bych vědět,

hitparáda

Každý došlý hlas se připočítává k současným výsledkům hitparády, které se můžete zúčastnit i Vy! Stačí, když nám pošlete kromě žebříčku svých pěti nejoblíbenějších her včetně jejich výrobců odpovědi na následující otázky. Pro vylosovaného výherce je připraven joystick od firmy

Presto·CS COMPUTER

❶ Dnes je průměrná cena lepší hry 1200 Kč. Kolik by měla stát hra, abych si kupoval:
a) 1 hru za rok za max. ..... Kč
b) 1 hru za měsíc za max. ..... Kč
c) 1 hru za týden za max. ..... Kč
❷ Typ počítače, vybavení, které vlastním, a typy mých oblíbených her:
❸ Chystám se navštívit Excalibur Show nebo Zlatý joystick:
❹ Můj názor na novou generaci Excaliburu:

PC

1. **Doom,** ID soft
2. **Lands of Lore,** Westwood
3. **Mortal Kombat,** Virgin
4. **Dune II,** Westwood
5. **Shadowcaster,** Origin
6. **Arena the Elder Scrolls,** Microprose
7. **Day of the Tentacle,** Lucas
8. **Legend of Kyrandia 2,** Westwood
9. **Larry VI,** Sierra
10. **Goblins 3,** Coktel Vision

AMIGA

1. **The Settlers,** Blue Byte
2. **Perihelion,** Psygnosis
3. **Ishar II,** Silmarils
4. **Dune II,** Virgin Games
5. **Hero Quest II,** Gremlin
6. **Body Blows Galactic,** Team 17
7. **Hired Guns,** Psygnosis
8. **Street Fighter II,** US Gold
9. **Simon the Sorcerer,** Adventure Soft
10. **Lure of the Tempres,** Virgin

ST

1. **Ishar II,** Silmarils
2. **Legends of Valour,** US Gold
3. **Ween,** Cocteil Vision
4. **Robocop 3,** Ocean
5. **Lure of the Temptress,** Virgin Games
6. **Desert Strike,** Electronic Arts
7. **Shadowlands,** Domark
8. **Pushover 2,** Ocean
9. **Vroom Multiplayer,** UBI Soft
10. **Powermonger** , US Gold

8-BITY

1. **Dragon Wag,** Interplay
2. **Adax,** Avalon
3. **Draconus,** Cognito
4. **Pirates,** Microprose
5. **Mision Shark,** Avalon
6. **Krucjata,** ASF
7. **Hans Kloss,** Avalon
8. **Turrican II,** Rainbow arts
9. **The Neverending Story,** Datasoft
10. **Lemings,** Psygnosis

EXCALIBUR

1. **Beneath the Steel Sky,** Virgin
2. **Myst,** Broderbound
3. **The Settlers,** Blue Byte
4. **Tajmství Oslího ostrova,** Pterodon's.
5. **Rebel Assault,** LucasArts
6. **Doom,** ID Soft
7. **Dracula Unleashed,** Viacom
8. **The Seventh Quest,** Virgin
9. **Arena the Elder Scrolls,** Bethesda
10. **Simcity 2000,** Maxis
11. **Gabriel Knight,** Sierra On-Line
12. **Quest for Glory IV,** Sierra On-Line
13. **Perihelion,** Psygnosis
14. **TFX,** Digital Image Design
15. **Leisure Suit Larry VI,** Sierra On-Line
16. **Hand of Fate,** Westwood
17. **Iron Helix,** Spectrum Holobyte
18. **Mortal Combat,** Acclaim Entertainment
19. **Critical Path,** Media Vision
20. **Simon the Sorcerer,** Adventure Soft

obsah

RUBRIKY

dopisy ----------3
hitparáda ----------3
obsah ----------3
IN-OUT ----------3
KNIHY: Civilization, Railroad... ----4
KOMENTÁŘ: CD hry ----------6
INFO: EX v červenci a v srpnu ----6
MAGAZIN: Virtuální realita ----------7
HARDWARE: Supervision ----------7
PŘEHLED: Přehled her Ex18-29 ---17
plakát ----------18-19

RECENZE

1942 The Pacific Air War ----------10
Allan Border's Cricker ----------11
Al-qadim the Genie's Curse ----21
Archon Ultra ----------26
Brian the Lion ----------29
Brutal Football ----------26
Conspiracy ----------25
Darkmere ----------15
Discoveries of the Deep ----------27
European Champions ----------28
Great Naval Battles, vol. 2 ----------12
Heimdall 2 ----------16
Christoph Kolumbus ----------30
K240 ----------22
Manchaster United - P.L.CH. ---28
Myst ----------24
Paperboy 2 ----------23
Quantum Gate ----------8
Sierra Soccer - W.CH.E. ----------14
Troddlers ----------29
Who Shot Johny Rock? ----------31

NÁVODY

Perihelion: kouzla ----------33
UFO ----------32

INZERCE

Atlantida ----------5
JRC ----------2
Presto CE computer ----------2
Prington PC servis a.s. ----------36
Vochozka Trading ----------5
řádková inzerce ----------6

Příští číslo vyjde 1. září

IN

Bulharsko porazilo Německo
Redakční mimozemšťani chráněni
Odchytáváme "vejpry"
Obrovský úspěch minulého čísla
Pokračování Špatného vlivu
21 recenzí v čísle!
Je půlnoc - spát!

OUT

Německo prohrálo s Bulharskem
Ex29 opožděn
Hony na mimozemšťany
Šnorchl má rýmu
Příští číslo až 1.září
Shadow unesl Beasta na chatu
Nikdo neví, kdo je "vejpr"
Pes je stále veliký

JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR ZA 18 KČ?

1. Na složenku **typu C**
(k sehnání na poště)
napište adresáta:
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.
2. Čitelně vyplňte odesílatele *(včetně PSČ)*
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" srozumitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou 18 Kč a sečtěte (např. ex 31 až 41 = 11 čísel x 18 = 198 Kč).
V případě nejasností volejte v Po-Pá mezi 8.00-16.00 hod. **tel. 02/66712315-6**
4. Zaplaťte na nejbližší poště.
Kontrolní ústřižek si ponechte.
Pokud přijde platba po uzávěrce distribuce Vámi zaplaceného čísla, obdržíte uvedené číslo dodatečně, nejpozději však do 4 týdnů.
Předplatné v ČR vyřizuje též firma A.L.L. PRODUCTION, P.O. Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/769251, 769350, 769837).

STARŠÍ ČÍSLA

Starší čísla se předplácí předem složenkou na adresu firmy PCP. **Excalibury 11-13** dodáváme po 10 Kč, **ex 14-21** dodáváme po 29 Kč, **ex 22-23** po 39 Kč, **ex 25-27** po 24 Kč a **Amiga magazin** 3-6 po 14 Kč. **Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji.** Časopisy nezasíláme na dobírku.

SLOVENSKO

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je 22 Sk + 10 Sk** (bankovní převod). Místo 198 Kč tedy zaplatíte 242 + 10 = 252 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. číslech **02/769251, 769350, 769837.**

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
Založeno 1990
VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml-).
ŠÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL).
REDAKCE: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Daniel Farnbauer (Dundy), Jindřich Rohlík (Napoleon), Jan Chlebek (Ted Johnson), Petr Zdražil (Shadow), Jan Tománek (Beast), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Tomáš Landa (Silver).
EXTERNÍ PŘISPĚVOVATELÉ: Tomáš Lungwirth (TJoker), Martin Škorpil (Šnorchl), Petr Vochozka (RIP), Dan Hodač (sir Danny).
ADRESA REDAKCE: Excalibur - PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.
Nevyžádané příspěvky nevracíme.
EXCALIBUR BBS: 23:00 - 07.30 tel.: 02/374863.
GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP.
Titulní strana: obrázek z prospektu Kings Quest IV, Sierra On-Line.
Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.
PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.
Tel.: 02/66712315 tel+fax: 02/66712316.
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.

Netestováno na zvířatech

Copyright® Popular Computer Publishing, 1994.
Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Plošná inzerce

1/12 strany *(65 x 65,25 mm)* 3.950 Kč
1/6 strany *(65 x 132,5 mm)* 6.950 Kč
1/4 strany *(111 x 148 mm - do krajů)* 9.900 Kč
1/3 strany *(65 x 267 mm)* 12.500 Kč
1/2 strany *(111 x 297 mm - do krajů)* 15.950 Kč
2/3 strany (134x267 mm) 21.500 Kč
celá strana *(223 x 297 mm - do krajů)* 27.500 Kč
dvě strany v čísle 29.850 Kč
Slevy až 40%! Ceny jsou uvedeny bez DPH.
Tel: 02/66712315 (8-16 hod.), Tel+Fax: 02/66712316

jestli jde otevřít paměť na víc jak 625 KB, když mám 1024 KB? Jestli se Amigisti nebojej kritiky, tak to neprocenzurujou! **Kid**

Tak zaprvé, Amiga nevymírá. Za druhé, jestli ti vadí těch šest stran, tak je vytrhni a dej si je mezi chleba a sněz je. Dále je možné, že trpíš komplexi méněcennosti z toho, že máš jen jeden MB RAM a nejde ti Doom. A ten tvůj Blake Stone neznám. (A já ano! A to jsem amigista. Snad na tuto docela dobrou Doomovku uvidíš recenzi v příštím čísle. -JKL) Jak vidíš, tak to procenzurováno není, protože to psal PCčkář, ale nebylo by to, ani kdyby to psal třeba JKL (To určitě! -JKL). To, ohledně té kritiky, my se nebojíme, ale ty asi ano, když ani neuvedeš své jméno a adresu. (JKL ji také neuvedl, já také ne - bojíím, bojíím. -ml-) Naštěstí všichni čtenáři takový nejsou a další dopis je tomu důkazem.

Jaké PC?

Vážená redakce Excaliburu, právě jsem dostal do schránky vaše 27. číslo, v rychlosti ho prohlédl - a vůbec nebyl překvapen - 95% her bylo na PC! Ale, abych se dostal k tomu, proč vám píšu: Já osobně mám počítač Amiga 500+ (jako bych vás slyšel: á, zase jeden trhlej amigista) *(proč? - autor)*, ale jelikož jsem vášnivý a náročný hráč, a protože musím uznat, že PC začíná mít v hrách obrovsky navrch (Doom, TFX, Simcity 2000), potřeboval bych poradit, jaké PC do budoucna koupit.

Doporučte mi, prosím, sestavu, o které si myslíte, že je dostačující pro většinu dnešních her. Čau, **Jirka** z Prahy 10.

Co se týká těch 95% procent, tak to je dáno tím, že v té době 95% amigistů maturovalo a jestli chceš Amigu prodat jen kvůli tomu, tak je to blbost. Chceš-li koupit PC, což plně schvaluji (a já zase ne -ml-), tak bych ti doporučil 486 DX2 /66 8 MB RAM, CD-ROM double speed. I když pro většinu dnešních her stačí i 386, tak je ale lepší myslet do předu, protože počítač nekupujeme na rok.

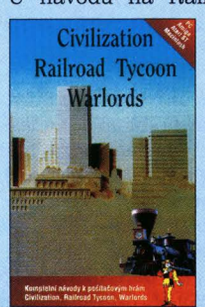
Příliš mnoho chyb

Vážení, jsem čtenářem Excaliburu od jeho prvního čísla a již delší dobu i jeho předplatitelem. Se skladbou článků, jejich obsahem i grafickou úpravou jsem vcelku spokojen, i když se musím připojit k těm, kteří si stěžují na malou pozornost, věnovanou Atari ST. Důvodem, proč nám píši, je ale vaše malá péče o gramatiku. Nejste samozřejmě časopisem literárním, ale přesto si myslím, že byste (nikoliv by jste, jak s oblibou píšete) neměli přehlížet hrubé chyby, velmi často se v článcích vyskytují. Autoři zřejmě po sobě napsané články vůbec nečtou, protože se mi ne-

KNIHY

Civilization Railroad Tycoon Warlords

Pod záštitou firmy Amiga Info vznikla knížka návodů právě na tyto tři hry. Protože kniha vydrží většinou více než časopis, autoři tímto počinem postavili takový malý pomník (možná jen pomníček) těmto nezapomenutelným hrám. A co ted přesně v knize najdete? V části Civilization překvapivě najdete kompletní popis této hry. Jsou zde vysvětlení jednotlivých položek v menu, popis všech budov, bojových i nebojových jenotek, popis všech druhů povrchu, všech budov atd. Samozřejmě zde nechybí ani různé rady, takže i ten největší začátečník se bude moct hned vrhnout rovnou do hry (anebo z toho zblbne). U návodu na Railroad Tycoon najdete



opět vysvětlení jednotlivých položek v menu, trochu vysvětlení strategie, popis druhů povrchů a s tím související ceny trati v Americe, Anglie i Evropě. Dále je tu kompletní přehled všech měst, na která můžete ve hře narazit. A nechybí zde ani nabídka zaměstnání vzhledem k dosaženému počtu bodů, a to i s překladem. I když nevím co má znamenat překlad "Prezident of United States" jako "pomocný toaletář". Jako poslední v této knize můžete najít návod na Warlords. Opět samozřejmě nechybí popis ikonek apod. Je zde přehled všech magických předmětů, popis všech typů jednotek, pár slov k jednotlivým národům atd. A je tu i kompletní přehled toho, co, kde a za kolik se dá vyrobit, což není k zahození. Zaujalo mě detailní rozpracování systému boje. Ve hře to sice zas tak moc nevyužijete (to byste u jedné bitvy strávili hodinu), ale je to hezký.

Teď jsem tuto knihu docela vychválil, ale nějaké slabé stránky taky obsahuje. Například někdy až moc detailní popis, například vysvětlování funkce ikonek s nápisem "Yes" a "No" je přeci jenom trochu přehnané. Taky se mi zdá, že je zde příliš málo obrázků, co příliš málo - skoro žádný. Když nepočítám obrázky na obálce knihy, tak zde můžete najít všeho všudy jeden jediný obrázek! (Abyste ho nemuseli hledat, je to str.110) (Pozornému čtenáři jistě neuniklo, že knížka má s největší pravděpodobností více než 110 stran. -ml-) Ještě jedna slabá stránka by se zde dala najít a to aktuálnost. Zdá mi, že je trochu pozdě na vydávání návodů na tyto hry, když na trhu již je Master of Orion a Warlords II. No nic, přesto by tato gamesácká příručka neměla chybět v knihovně žádného pařana. (Pozornému čtenáři jistě neunikl skrytý význam předcházející - a nejen předcházející - věty. -ml-)

Lewis

chce věřit, že by jejich jazyková úroveň byla tak bídná, aby dělali chyby v blažené nevědomosti. Pokud máte jazykového korektora, měli byste ho propustit, protože prostě neumí.

Abych ale nepsal jen obecně, dal jsem si práci (i když se mi při ní ježil zbytek vlasů na hlavě) a pročetl jsem velmi pečlivě celý Excalibur 26, abych vám mohl svá předcházející tvrzení prokázat. Zdůrazňuji, že v níže uvedeném výčtu chyb neuvádím jasné překlepy, vulgarismy, chybějící, nebo špatně umístěné látky mezi slovy a další a podobné drobnější chyby. Zabývám se pouze chybami opravdu hrubými, nebo zkreslujícím smysl. Takže: *(nyní následuje výčet chyb, které neuvádím, protože to pokládám za zbytečné a nechtějí se mi opisovat -autor)*

Se srdečným pozdravem **Ing. Vladislav Kmoch**

Na Atari nejsou recenze, protože je nikdo nepíše. Co se chyb týče, je nám to velmi líto a omlouvám se všem za sebe a za celou redakci. Přeci jen ale, čtrnáct dní je dosti krátká doba na to, abychom: Stihly hry sehnat, zahrát si je, napsat na ně recenze, vytípat z nich obrázky, donést to vše do redakce, kde to zkonvertovat do MACa, udělat layout a tabulky, poslední korektury, vyzvednout si peníze za recenze a mezi tím řešit problém kam chodit na obědy (k Harvey's? nebo McDonald's -JKL), pak nahrát hotové stránky na Syquest, donést je na osvit, kde je osvítit a poté to vše donést do tiskárny, kde, je-li čas, tak to vytisknou a svážou. (Martine, nezapomněl jsem na něco?) A na konec, co se týká toho propuštění jazykového korektora, tak už není koho propustit, protože po té, co jsme dva pro výstrahu popravili, tak zbytek korektorů utekl. (Omlouvám naše redaktorky, že po sobě zanechávají chyby, ale ty chyby, co jsou v Excaliburu, tak ty vznikají tak, že naše děvčata redaktorský neumí pořádně česky. Možná, že to nemůžete pochopit, ale kdybyste je viděli, jak při psaní vyplazují jazyky, kývají nohou tam a zpět a koulí očima (ne, nejsou modré, jejich barva je jiná), tak potom byste byli vděčni za ty hrůzy, které musíte vždy, když Excalibur vyjde, prožívat a tiše se konejšit, že příště to snad bude lepší. Opravdu, když tu s nima musíme být i déle, než je průměrná doba, tak to si ani neumíte představit, jak musíme vytrpět. A to jejich neustálé klábosení o tom, jak instalovali hru, jak jim to nešlo, jak zavolali opraváře, jak jim opravářka řekla, že tomu nerozumí, to je téměř donekonečna. Korektora nemáme, neboť to je zbytečné, nebo ne, že? Vždyť každá věta dává smysl a má svůj řád, který v případě zásahu korektora, čtoucího s tužkou a s brýlemi v ruce daný text, který byvší byť i korektní po stránce odborné, byl by neodvratně zcela zničen a to by, zdá se mi jasně, byla nenahraditelná škoda, jež by postihla nejen čtenáře našeho Excaliburu, všem drahého, ale také - a to především - by to znamenalo historický zásah do osobnosti autora (ba, mohlo by ho to narušit včetně jeho výjimečné schopnosti myšlení i humoru, byť nechtěného), který společně s Excaliburem dodává jeho čtenářům tu příchuť poezie, bez níž by slova bujarého nikdá nebylo. A na závěr své stručné, byť poněkud rozverné poznámky bych chtěl říci (ale kdež, napsat přeci), že chyby by tu být neměly, ale jsou. Kde je tedy chyba? -ml-)

NHL Hockey a SEGA

Ahoj Excalibure! Ve vašem časopise č.25 se mi zalíbila hra NHL Hockey. Jenže já nemám počítač, ale mám SEGU Mega drive. A tak se ptám, jestli bude někdy tato krásná hra převedena na Segu. P.S. Moc se mi líbí a moc po ní toužím. Děkuji moc za pochopení. **Petr Suk.**

Petře, neklame-li mě paměť, tak hra NHL Hockey byla původně na konzoly, a až poté byla převedena na PC. Zkus se někde po obchodech zeptat, protože já ti víc neporadím, ani se nikoho nemůžu zeptat, jelikož v redakci, ani nikde jinde žádného Segistu neznám.

Kde získat legálně hry?

Vážená redakce, jsem čerstvým vlastníkem PC 386 DX 40 a kolega mi doporučil váš časopis Excalibur. Je opravdu perfektní, hlavně recenze na hry. Moc se mi líbí, že nás nenecháte ve štychu s hrou, u které nevíme jak dál, a také zhodnotíte kvalitu a úroveň her. Jen bych potřeboval informaci, když budu mít o některou z vámi uveřejňovaných her zájem, jak mám postupovat, abych ji měl a přitom neporušil nějaký zákon o pirátských kopiích? Je možno přes vás tyto hry si nechat poslat? Pokud ano, odpovězte mi prosím, co mám udělat, popř. kam napsat nebo, na koho se obrátit. Váš velký fanda a pařák jak píšete. Ještě jednou dík za odpověď. **Aleš Učík** - Bruntál

P.S. Já hlava skopová nenapsal, o které hry mám vlastně zájem, dobrý, co? Tak bych chtěl pouze dvě, z vašeho posledního časáku a to The Horde a Raptor-Call of the Shadow. Tak ještě jednou dík a ahoj zdraví Pařák Aleš.

Jak tak koukám, asi nejsi z Prahy, a tak nevím co ti napsat. V Praze je to jednoduché. Bohužel nevím, jestli něco podobného existuje v Bruntálu. Když ne, tak si zajeď do nějakého většího města, a tam možná hry, které sháníš, seženeš. Hry stojí asi cca. 700-1800 Kč. Bohužel, my služby z prodejem her zatím neposkytujeme, protože...? A nakonec "pařák", jak jsi napsal, je na brambory a my jsme pařani. (Taky na brambory -JKL) (Ó, tomu nerozumím, co mám dělat? -ml-)

VOCHOZKA TRADING

Create Adventure Game 3.1

Vytvořte si do konce prázdnin svoji vlastní hru!

Nevadí, že neumíte dostatečně programovat v nějakém jazyce. Je zde nová verze programu C.A.G., která udělá 90% práce za Vás! Tímto editorem vytvoříte hru typu adventure (např. Secret of Monkey Island, Beneath a Steel Sky).

Jak vlastně C.A.G. 3.1 funguje? V Deluxe Paintu si nakreslíte grafiku (popř. animace), složíte nebo si seženete hudební modul, v C.A.G. naeditujete slovník, popisy věcí, rozhovory, akce, hlášení atd... a hra je hotova.

Na celé hře je nejtěžší vymyslet příběh. Pokud bude Vaše hra na české poměry alespoň průměrná, nabízíme její odkoupení za velice vysoké ceny! Platba proběhne v hotovosti bez nutnosti registrace u živnostenského úřadu.

Součástí dodávky jsou: Disketa s programem a podrobný manuál (vše v češtině)

Program je pouze pro majitele počítačů AMIGA! Nezapomeňte uvést, jestli vlastníte A500, A500+, A600 či A1200 (verze se od sebe liší)

Pozor! Obrovská prázdninová sleva programu C.A.G. 3.1! Platí do 30.8.!

~~Stará cena: 295,-Kč~~ **Prázdninová cena: 187,-Kč !!!**

Tajemství Oslího ostrova

Nejúspěšnější česká hra pro počítače PC

Volné pokračování hry Secret of Monkey Island, tentokráte však s českými hláškami a gagy. Hra byla oceněna hrou vydání (Exc.29) a obdržela Zlatý Excalibur (95%)

Cena (disk 3.5"HD a manuál): 240,-Kč

Video Backup System Verify

Amiga: zálohování disket na běžné videokazety

Vynikající cena: 1689,-Kč

Dále nabízíme...

Stíny Noci - hra pro PC (cena: 3.5"HD 177,-Kč, 5.25"HD 167,-Kč), Muzeum Mrtvol - textovka pro PC (cena: 3.5"HD 139,-Kč, 5.25"HD 129,-Kč)
A tyto hry pro Amigu: Světák Bob (129,-), Asterix a Obelix (129,-), Poklad Zlatých Slunci (109,-) a Drsná Cesta (198,-)

Připravujeme a dokončujeme

Hrobka Pána Draků (Amiga - dungeon), 7 dní a 7 nocí (adventure s postavičkou, Amiga i PC), Lepani (Amiga - logická), Zdibal (arkanoid s 2000 levely - Amiga a pravděpodobně i PC), Gravitátor I aneb Bezva Žuch (Amiga i PC - logická),Legendy Temnot (něco jako Ishar - PC) a ??? (název neznámý, plynně skrolující hra - PC)
Amiga Freezer (tipdeska, cena od 795,-) a VBS Vefiry pro PC!

Jak si lze uvedené zboží objednat?

Stačí nám napsat nebo zavolat a my pošleme objednané přímo k Vám domů na dobírku.

VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Polička, tel.0463-22 373

ATLANTIDA

Husitská 11
130 00 PRAHA 3

Telefon: (02) 6279401 **Otevřeno pondělí až pátek 13-17 hod.**

AMIGA CD32
CD přehrávač + herní konzole

CD-ROM, RAM 2MB, AGA chips, 16,8 mil. barev, ovladač, CD disk - hry Oscar a Diggers. Formáty CDTV, CD32, audio CD, audio CD + MIDI, audio CD + G, video CD, Photo Kodak CD.

8.241,-

Kompletní test CD32 a popis CD formátů a příslušenství bude uveřejněn v časopise Atlantida News 1.

SUPERVISION
přenosná videohra s LCD displayem

Obsahuje:
hru Crystball
baterie
stereosluchátka

1.599,-

369,-
1 hra

AMIGA 1200
český manuál + české prostředí

12.915,-

Amiga 1200 HD 20	15.990,-
Amiga 1200 HD 40	18.204,-
Amiga 1200 HD 80	19.690,-
Amiga 1200 HD 107	21.279,-
Amiga 1200 HD 130	21.771,-
Amiga 1200 HD 210	22.263,-
Amiga 1200 HD 250	23.247,-
Amiga 1200 HD 340	24.600,-
Amiga 1200 HD 420	26.322,-
Monitor C1942, MicroVitec	15.375,-

Veškeré zboží lze zakoupit na uvedené adrese, či po telefonické objednávce Vám zašleme zboží na dobírku. Informujte se na nejnovější ceny, nebo si vyžádejte úplný ceník s aktuálními cenami.

Pro prodejce výrazné slevy. Žádejte dealerský ceník.

KOMENTÁŘ

CD hry

Hry na CD discích již nejsou ničím neobvyklým.

Hry se stále častěji objevují na CD. Na tomto faktu není nic k nepochopení, protože na jednu "duhovou placku" se vejde asi 640 MB dat. A mimo to, hudba při hrách může být ještě kvalitnější, protože mnohdy jede přímo z CD. To znamená, že není v žádném souboru a je na CD uložena přímo jako track (stejným způsobem jsou na CD nahrány i písničky). Trh s CD hrama začal být pro největší výrobce her zajímavý v roce 1993, kdy se objevily perly jako King's Quest VI, Rebel Assault, The 7th Guest a Return to Zork. Na hře The 7th Guest firma Virgin v roce 1993 musela vydělat nepředstavitelné peníze, když jen za jeden rok prodala přes 570.000 kusů této perfektní hry. Uvážíme-li, že cena hry se pohybovala okolo 65 US dolarů, tak zisky musely být opravdu závratné. S hrou Rebel Assault tomu nebylo jinak, neboť firma LucasArts prodala hned první měsíc po uvedení hry do oběhu něco přes 250.000 kopií. Na CD se hojně předělávají i hry, původně vyrobené v délce maximálně několika desítek MB. Výrobce je obohatí třeba jen o nějakou animaci, nebo o namluvení všech postav. Klasickým příkladem těchto her jsou například Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Kyrandia I-II, Ravenloft na CD a spousta dalších.

CD-ROM se také využívá v hojné míře jako prezentační médium, na které různé firmy nahrávají svůj shareware, nebo jiné demonstrační programy. Pro dospělé vydává v Americe firma Toolworks' časopis novinek ze CNN.

Posledním a také asi nejzajímavějším využitím CD je využívání CD disků jako domácího videa. K tomu, aby se vám na obrazovce v reálném čase pohybovaly obrázky, ale potřebujete MPEG kartu. Tato karta totiž stihne v reálném čase číst a tím i rozbalovat komprimovaná data z CD. Vezmeme-li v úvahu, kolik dat musí být na CD umístěno a kolik MB zabere minuta digitalizace, tak nezbývá než valit oči, jak je jen možné, že se na dvě CD vejde devadesáti minutový film. Kartu MPEG jsem viděl na vlastní oči zabudovanou do Amigy CD 32. Po vložení CDčka se vám "rozběhl" film v super rozlišení, se zvukem v CD kvalitě a ještě stereo. Tato karta stojí zatím asi něco přes deset tisíc, ale vezmeme-li v úvahu její úžasné vlastnosti, tak cena je vyloženě směšná. Začínají se dělat dokonce videa s digitálním přenosem na CD. Výhodou digitálního nahrání před analogovým je to, že ani tisící kopie neztratí ani setinu kvality, jakou měl originál. Zatím je na CD discích pouze několik filmů, jako Star Track, ale za nějaký ten rok budou všechny záznamy pořizovány digitálně.

BEAST ■

Morbidní příšery

Vážená redakce Excaliburu, nedávno jsem si koupil Ex 28 a protože nemám momentálně co dělat, tak jsem se rozhodl Vám napsat a pěkně kritizovat. Vlastním Amigu 1200, jak jinak neboje to v podstatě nejlepší domácí počítadlo. O PC nechci mluvit, psát ani slyšet. PC jsou morbidní příšery, nechutné mechanické výmysly matky přírody, nechápu jak můžou ještě přežívat. Proto také pozdravuji především Jana Kleisnera a Martina Ludvíka neboť oni vědí co je dobré!!! *(Dobré je všechno, co není špatné. A to mezi? To nevím. Tak jak to, že to vím, když to nevím? -ml-) (Yo! A 1000$ vyhrává... -JKL) (Víte, jak se pozná inteligentní tvor? No přeci tak, že jeho zkratka je vlastně zkratkou jména, jako je např. JKL nebo -ml-. Rozhodně nemůžeme považovat za zkratku podle jména takové úchylky, jako např. Shadow, Beast, Lewis, Napoleon, Silver, Wotan, Dundy, Genagen, Šnorchl, a snad Ted Johnson, sir Danny, Tickwa Haquel P. a to dokonce ani podle zdravého rozumu, který nám zbývá. Nevíme rovněž, kam zařadit zvířata typu delfínů nebo masařek (takového dokonce ani neznáme). Asi to taky není podle zkratky. -ml-* Teď k časopisu: Vaše hitparáda je stále stejná a nudná, copak tam ta redakce chrápe? (Zas mě někdo ruší můj spánek.) *(To bylo co? -ml-)* Nebo žebříček nikdo neposílá? *(Hej, kde je tvůj žebříček, ha? -JKL)*

Dále následuje popis rozložení PC versus Amiga v Ex 28...

Zavírám Excalibur a ptám se : kde je ta slibovaná rovnováha mezi Amiga a PC? A kde jsou dopisy a kde čity? Sděluji Vám tedy, že PC zase nechutně vede. Už vidím ty smíchem potrhané pařany Péčéček. *(Potrhani Péčéčkáři? Kde? To rozhodně musím vidět -JKL)* (Úplně na konec je několik pochval, za které děkujeme ale nebudu je opisovat.). S pozdravem **Hunter** z Kladna.

Nazdárek Kladeňáku! Jsem ti moc vděčný za pěkný dopis se spoustou konstruktivní kritiky a i to něco málo pochval mě potěšilo. Tvoje rozhořčení nad neschopnostmi PC je zcela pochopitelné. Jak sám píšeš, máš doma Amigu a nejlepší počítač je vždycky ten, který má dotyčný pisatel doma. Já jsem přesvědčením amigista, ale když se PC někomu líbí, víc nedá se nic dělat, blázny nepřesvědčíš (Někdo tu je blázen, hoďte na něj síííííť!!! -ml-). To s tím obsahem je pravda, i když se pokoušíme s tím něco dělat. (Ó, snad ty naše snahy nepovedou ke zlepšení! -ml-) Doufám, že toto číslo i to silně opožděné minulé je toho důkazem. Piš nám dál své nápady a snad příště nezapomeneš poslat hitparádu! (PC - to je vlastně zkratka! Že by to nebylo tak špatné? No spíše to nebude zkratka. -ml- ***JKL***

GRRR!

Nazdar, otcové rodiny pařanů!!! Už to nemůžu vydržet! Pročítám znovu čtenářskou rubriku 26. čísla Excaliburu. GRRRR! Tolik pomluv na PC a ještě k tomu od Amigistů, kteří si na pořádný počítač sotva kdy šáhli!

Podle mého věnujete Amize příliš mnoho místa. (bohatě stačí dvojstránka) Hodnotící tabulky 26. čísla se mi líbí, jenom jsem skoro nikde nenašel, kolik zabírá dotyčná hra na harddisku. Rozšířená čtenářská rubrika je sice dobrý nápad, ale taky byste na uveřejňované dopisy mohli odpovídat, né je jen otisknout. Téměř celé vaší redakci fandím. Mí favorité jsou Dundy a Dolphine. Těm přeji vždy to nejlepší. Jinak být vámi, tak zlynčuji JKL a ML. O JKL bych se vyjádřil takto: "Klekni si, amigisto a slízej prach z mých bot!" *(Děkuji, již jsem po obědě -JKL) (Já jsem ještě neobědval, nezlob se, je teprve ráno. -ml-)* Také nemám příliš v lásce autora poznámek "pozn. vyd.", a to také pro jeho vyznání. *(Pozn. vyd . už nejsou, už je jen -ml- nebo -vyd-, též zkratka -ml-)*

Podle mého by se měla pařanská rodina rozdělit na kasty, přičemž nejvyšší by tvořili PC-čkáři , pak McIntosháři, pak ST-čkáři, pak Ataristi osmibiťáci, pak Spectristi, pak Commodoristi, pak dlouho nic a nejnižší kastu, všemi opovrhovanou by tvořili Amigisti. Co Vy na to?

Na to? Na to lze snad jen říci, že jsi naprosto "vylízaný" mozek, který ani neví, co píše a patřil by spíše na psychiatrickou léčebnu. Následující odpověď není určena pro tebe, protože s tebou bych se nezahazoval ani na okamžik a jediné tvé štěstí je to, že jsi neuvedl adresu a jméno. Nelíbí-li se někomu poznámky "pozn. vyd.", nebo recenze od -ml-, tak má prostě smůlu, jelikož obě jmenované osoby jsou jedna, a tou je vydavatel, který má prostě poslední slovo a vše záleží na něm. (Ne tak docela, to víš. Jsem dvojjediný, a to je fakt. Mám návrh pro všechny, kteří vychvalují svůj počítač a tím pádem i sebe: zúčastněte se soutěže o nejlepšího hráče "Zlatý joystick". -ml-)

Těšíme se na vaše další dopisy, ale bylo by možná lepší, kdybyste k dopisu uváděli alespoň přibližné stáří a jméno (koho? -ml-), abychom věděli, s kým máme tu čest. Zkuste psát třeba názory na jednotlivé redaktory, nebo na Excalibur jako celek.

BEAST**, přehátali a vyškryzeli **K-ml-LJ ■

EX V ČERVENCI A V SRPNU

Zbytkům přeživších čtenářů se omlouvám za opoždění minulého čísla Excaliburu. Vzhledem k maturitám, ke změnám v redakci a k nové grafické úpravě Exaliburu jsme dali Excalibur do tiskárny později. K tomu se přidružily dny volna (volno v pondělí, Cyril, Metoděj, Hus, sobota, neděle), po které se v tiskárně netisklo, ale stačily se tam nahromadit zakázky. Nějakým záhadným způsobem zapoměli Excalibur zařadit do následně změněného harmonogramu, takže došlo k neuvěřitelnému zpoždění. Toto číslo předáváme tiskárně v předstihu, takže předpokládám, že bude 1. srpna v prodeji. Protože tedy asi vyjdou dvě čísla těsně po sobě, rozhodli jsme se počkat s Ex31 až na 1. září. Excalibur 31 bude tedy v prodeji až od 1. září. Další čísla se pak budou střídat vždy 16. a 1. den v měsíci. **-vyd-**

řádková inzerce

Amiga

Prodám, Koupím, Výměním hry na CD32. Platí stále. P. Menkina P.O. Box 12, Ostrava 5, 705 00

Prodám skoro nový harddisk 2.5" Western Digital Caviar 170 MB. Snadné připojení například do A1200. Telefon večer: 6278641 M.Břeň. Dohoda Jistá!

PC

Počítačové hry, DTP, antiviry a utility pro MS-DOS i Windows. Katalog. disketa za 49 dobírkou. Legálně a za nízkou cenu! Mikro HARSOF, 5. května 30, 403 32 Povrly.

Shareware akční hry od Apogee/ID The Doom 1.2 (2xHD/149,-), Blake Stone 2.0 (3.5" HD/89,-), Raptor (2x3,5" HD/169,-), od Epic MGames Xargon 1 3.0 (3,5" DD/79,-). Katalog. disketa 5,25" DD/ 19,- Kč Ing. Vitů, Havlíčkova 103, 58601 Jihlava, tel./fax (066) 20618.

Koupím starší úplnou, originál balenou hru Ultima Underworld I. v disketové verzi, do 800 Kč. Jan Kodytek, Jugoslávská 862, 517 54 Vamberk.

Největší nabidka nových public domain levelů pro Doom. J. Kozák Drahelická 59, Nymburk 288 02.

C64

VŠE PRO COMMODORE 64
Zašleme veškeré příslušenství pro Váš počítač C64, např.: Tiskárna s přísl. = 2500,-
Cartridge (20 funkcí) = 395,-
Komplet "Podnikatel" = 390,-
A mnoho dalšího, katalog zdarma.
Tel.: 02 / 53 11 61 po 16. hod.

Skvělé hry pro C-64 na kazetách. Tel.: 0321/20603 Roman

Různé

Uživatelům Sharp MZ-800 nabízíme mnoho nových programů, her, literatury a periferií! Pište si o kompletní katalog Fy BBS s.r.o.: P.O. BOX 50,405 02 Děčín II.

Prodám hry na Atari 800 XE/XL Seznam za Kč 3,- známku. Dan Pavlík Hradišťská 585 68709 Boršice u Buchlovic. Platí stále.

!!! 7.900 Kč včetně DPH !!!. Tiskárna inkoustová DeskJect 520, nová, 600 x 300 DPI, 3 Strany za minutu, Latin2 Cartridge (české fonty). Laserová tiskárna Star LS-5, tiskne 5 str. za minutu, 13.900 Kč včetně DPH. Apple Macintosh LC II, 4 MB RAM, 80 MB HD + Klávesnice, myš - 19.900 Kč. Ptejte se na adrese redakce. ■

Soukromý inzerát
napište čitelně nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu vydavatele. Délka max. 250 znaků včetně mezer. Inzerát, podaný za účelem zisku patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a vyřazení z neplacené inzerce.

Komerční inzerát
otiskneme, pokud bude k inzerátu přiložen doklad o úhradě inzerátu (ústřižek složenky nebo kopie výpisu z účtu). Fakturu na vyžádání vystavíme před zaplacením inzerátu. Jeden znak u komerčního inzerátu stojí 1,80 Kč včetně DPH.

MAGAZIN

Virtuální realita

Hračka za deset milionů.

Co to vlastně ta Virtuální realita je? Jednoduše řečeno (pro normálního člověka) to znamená, že člověk, který se do virtuálního světa vnoří, může pohybovat věcmi a procházet místnostmi v reálném čase. Pracovat v reálném čase znamená to, že počítač při zadání úkonu vše okamžitě "spočítá" a ihned to i zobrazí. VR by se dala přirovnat svým zpracováním k vektorovým simulátorům na osobních počítačích. Detailnost virtuálního světa je tedy dána výkonem počítače. Není tedy divu, že se na VR nejčastěji používají počítače Silicon Graphics (SGI), řady Indigo. Počítače SGI patří k těm nejvýkonnějším na světě.

V zásadě rozlišujeme čtyři druhy zobrazení VR. Prvním a také nejlevnějším je tzv. Desktop VR (stolní provedení), které se skládá z osobního počítače s monitorem (lze dokonce využít i PC a MAC) a 3D vstupního zařízení (o tom později). Dalším, v pořadí druhým zobrazením je Projection VR, které je vlastně obdobou Desktop VR, ale místo monitoru se používá promítací zařízení. Třetím provedením je Simulation VR, které je asi nejnákladnější, a proto se využívá ve vojenství a jako trenažéry pro budoucí piloty. Posledním, a také asi nejzajímavějším typem je Immersion VR, který obsahuje tu pověstnou helmu HMD (Head Mounted Display).

Další součástí, která není nezbytně nutná, je datová rukavice, která v nejjednodušších provedeních dokáže do počítače převádět pohyb ruky a v složitějších variantách vám dokonce i umožňuje vnímat tepelné a hmatové podněty z počítače. Existuje dokonce i celý oblek, jehož cena musí být závratná, když jen cena rukavice se pohybuje okolo 500 000 Kč (cena je jen orientační a je bez DPH a dopravy.)

Projekční helma je vlastně normální přilba, která má na přední straně dvě malé obrazovky, na které se vám promítá obraz, který máte vidět. Na rozlišovací schopnosti helmy opět velmi závisí kvalita a cena VR. Nejlevnější HMD se cenově pohybují okolo 300 000 Kč a ty s největším rozlišením se dají pořídit za cifru s číslem čtyři na začátku a šesti nulami za ním. Helma nejen že vám zobrazuje virtuální svět, ale i reaguje na polohu hlavy a to ve všech šesti možných směrech. Helma bývá ještě ve většině případů vybavena i sluchátky, ze kterých zní stereo zvuk v CD kvalitě.

Kromě datové rukavice existuje ještě vstupní zařízení, jako je např. Spaceball, který vypadá jako míček na podložce a reaguje na všech šest směrů (pohyb směry nahoru a dolu v lineárním prostoru je řešen přítlaky na kuličku.)

Existují dokonce i biosenzorické snímače, které sledují pohyb oka a na jeho základě provádí činnosti ve virtuálním světě. Cena takového snímače se pohybuje okolo jednoho mil. Kč.

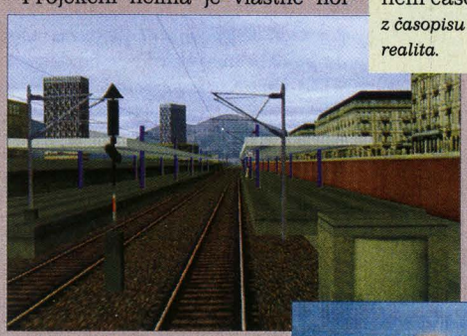
VR se již dnes (téměř) běžně využívá v letectví a vojenství, jako simulátory. V medicíně jsou již známy první virtuální operace, na kterých se budoucí medici učí. Snaha je taková, že výrobci VR se snaží snížit ceny tak, aby byla dostupná i do domácností. Zatím ale cena nejlevnějšího přístroje s helmou pro zábavu dětí se pohybuje okolo jednoho a půl milionu korun.

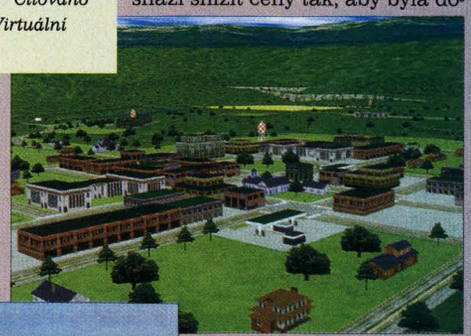
VR je zatím pouze v začátcích, ale během několika let se jistě stane každodenní součástí našeho života. **BEAST**

(čerpáno z časopisu Virtuální realita)

VIRTUÁLNÍ REALITA

Virtuální Realita je: "digitální simulace reálného světa pomocí počítačů a adekvátních kybernetických metod. Oproti 2D a 3D počítačovým vizualizacím se VR odlišuje zejména svojí interaktivitou, uplatněnou v reálném čase." *Citováno z časopisu Virtuální realita.*





HARDWARE

Supervision

Jméno: Supervision. Rodiče: Quickshot Velikost: 20x12x3 cm. Hmotnost: 350 g.Toto jsou základní fakta o výrobku firmy, jejíž jméno je spjato především s joysticky všeho druhu. Tentokrát se ale nejedná o žádný joystick, nýbrž o přenosný hrací automat - handheld. Co z toho vyplývá? No přeci, že Nintenďáckej Gem Boj (bojím, bojím -ml-) má konkurenta. Hlavní rozdíl mezi Gem Bojem (no dobrá tak Game Boyem) a Supervisionem je v ceně. Supervision je možno sehnat za 1 599 Kč (zásuvné moduly 369 Kč), kdežto Game Boy stojí okolo 3 000 Kč. Docela podstaný rozdíl bych řekl. A co vše získáte v případě pořízení si Supervisiona? Tak hlavně to bude krabice s velikým nápisem Supervision. Důležitější je samozřejmě obsah oné krabice. Že to jste vy, tak vám to prozradím. Sluchátka pro bezva stereo poslech, čtyři tužkové baterie a konečně zásuvný modul s hrou CrystalBall. Jak vypadá samotný Supervision, je vidno z obrázku. Z toho je také na první pohled vidět podobnost s Game Boyem. Černobílý LCD display (rozlišení 25 600 pixelů), dva čudlíky "A" a "B", další dva čudlíky "start" a "select", repráček no a samozřejmě jeden velkej čudl na ovládání pohybu. Je zde také možnost na propojení dvou Supervisionů či připojení na adaptér. Nechybí zde samozřejmě ani ragulace hlasitosti a kontrastu. Dosud skoro žádnej rozdíl. Nevidím, že nějakej přijde, ale přeci jeden detail by se dal objevit. A to kloub na ohýbání diplaye. Můžete si tudíž kazit oči ve dvou polohách. Super, ne?

CO JE HANDHELD?

No já si myslím, že to je žrout rukou. Super, ne? **-ml-**

A teď budou následovat první dojmy po použití tohoto zařízení. Hm. To byl můj první dojem. Nic moc jsem nečekal a ani jsem ničeho nedočkal. Zvuk sice ujde, zvlášť, když si použijete sluchátka, pak ty pazvuky slyšíte stereo, ba ne, tak hrozný to zas není, lepší než PC speaker. O grafice ani nemá cenu se zmiňovat. A CrystalBall? No žádnej Perihelion to není, je to variace na Arkanoida. Chvíli jsem to hrál a hle... ono mě to chytlo (...a sežralo -ml-). Je to sice blbost, ale právě tahle blbost takovýho odchovance dungeony a adventurami docela chytne, je to samozřejmě jen na chvíli, ale i taková změna může pobavit. Brzy se taky dostavily první nedostatky. Ovládání je moc citlivé, jenom jsem se toho trochu dotknul a přejelo to (prst -ml-) z jedný strany na druhou. Pak jsem se pokusil o regulaci kontrastu. Nejdříve nic a najednou display celej ztmavnul. Čtyři hodiny točíte a pak během jednoho centimetru blik tma, blik světlo, stejně je tomu i se zvukem. Ale co se dalo čekat, že jo? Jestli nevíte co s prachama a chcete gamesit i na cestách, v čekárnách či ve frontách na Excalibur (čekárna na Excalibur - to jako na popravu mečem? To se vám líbí? No tohle! -ml-), pak si Supervisiona kupte. (To chcete být sežraní? -ml-) **LEWIS**

K otestování zapůjčila firma Atlantida.

PC

Quantum Gate:

No One Dreams Here

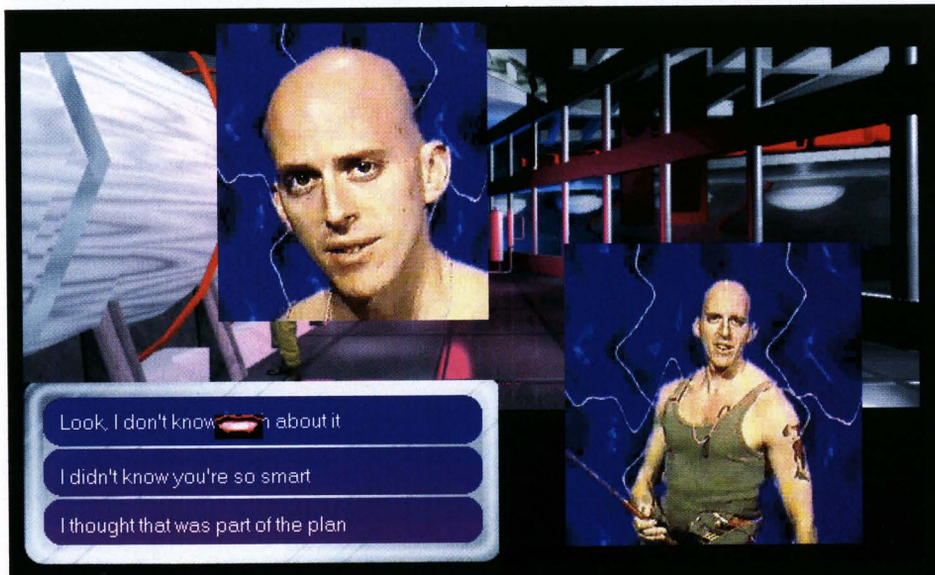
První film, který jsem kdy hrál. A nebylo to tak špatný!

Snad každý z nás zajde občas do kina na nějaký ten SCI-FI film, nebo se na něco podívá alespoň v televizi. Sedíte, šustíte sáčkem od bonbónů a napětí na plátně graduje. Hrdina udělá náhle osudovou chybu (To proto, aby se měl později z čeho dostávat). A vy si říkáte: "Proč? Proč tak hloupě? Vždyť bylo jasný, že ho chytnou (nebo postřelí, nebo odhalí a podobně.) Myslíte, že byste byli lepší? Rychlejší? Pozornější? Jste si tím jisti? OK, sežente si Quantum Gate. Je to totiž film, který si můžete zahrát.

První, co Vás zarazí, když QG nainstalujete, je úvodní menu. Klasické položky jako je "Load game" a "Start new game" atd. neobsahuje, zato tu však najdete "Contens" a "Go to movie". Tak tedy jdeme do kina! A co že to dávají? První část SCI-FI ságy Quantum Gate. Úvod do děje je nejvýš neoriginální - Země v ohrožení (tentokrát ekologickou katastrofou), zázračný objev dávající naději (hyperprostorová Brána a na nerosty bohatá planeta AJ3905) a konečně hrdina, který má tuto misi splnit. Ne, tak takové klišé to zas není. Hrdina - Andrew Griffin - není superman, na jehož bedrech visí osud celého lidstva. Je to bývalý student medicíny, jedno z méně významných koleček v soukolí vědecko-vojenské mise zajišťující operaci "Eden on Earth". Avšak záhy se z původního vzrušujícího dobrodružství stává velmi nebezpečná záležitost, a to nejen díky agresivní hmyzí populaci na planetě AJ3905, ale zejména kvůli postupnému odhalování skutečného cíle celé operace.

Víc už Vám toho z děje neprozradím, protože byste z hraní nic neměli, ale vyjádřím se ještě krátce k interakci a k hraní QG jako takovému. Asi bych to neměl moc prozrazovat, ale celý příběh má dějovou osu, kterou Vaše počínání nemůže narušit. Co komu řeknete a která místa navštívíte sice děj ovlivní, ale jenom do určité míry, a zásadní věci se prostě stanou, ať děláte, co děláte. Tím Vás nechci odradit, ale spíše uvést na pravou míru první odstavec. Hra ve Vás sice vyvolává pocit, že právě vyřčené slovo rozhodlo o životě a smrti Vaší či přítelově, ale ve skutečnosti je jiných nanejvýš pár dalších scén a děj se stočí zase k jednomu bodu. Proto není jako typ této hry uvedeno adventure, nýbrž vyjímečně "film". Ono to opravdu nic jiného není. Samozřejmě, pokud se neděje něco důležitého, můžete se volně procházet po základně, hovořit s lidmi a skládat si tak dohromady celý příběh. Jakmile však Drewa někam povolají a Vy to nerespektujete, program převezme ovládání a dojde tam, kam má Drew jít. Tento fakt však překvapivě vůbec nesnižuje zábavu z hraní, protože skvěle udělaný děj, zpracování a koneckonců i větvení, třebaže se vrací vždy k témuž bodu, je uděláno poměrně dobře.

Jak jste asi již pochopili, spíše než ze hry se budete bavit z dobrého filmu. Studio HyperBole nazvalo tento nový druh počítačové zábavy Virtual-Cinema a já osobně ho hodnotím velmi vysoko. Má však jak klady, tak i četné zápory. Za největší nedostatek považuji krátkou trvanlivost tohoto velmi náročného a ambiciózního projektu. Stejně tak jako neznám nikoho, kdo by sledoval vícekrát se stejným zaujetím tentýž film na vi-

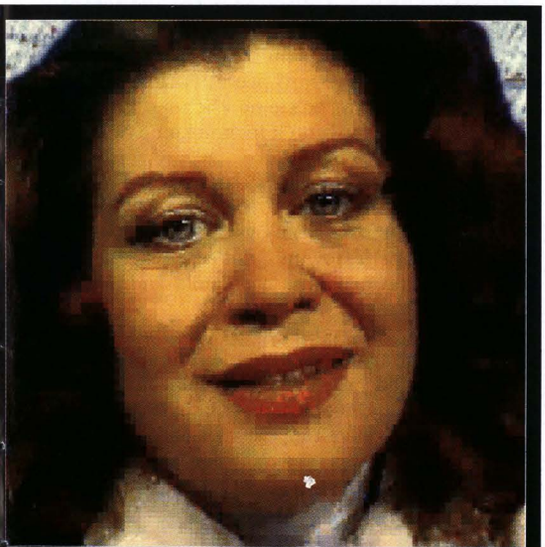


Michaels je jedna z nejlépe zahraných postav.

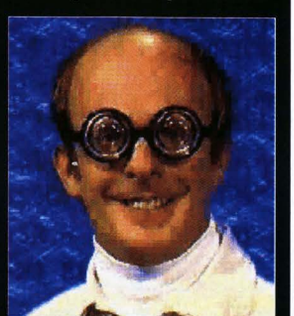
"Buď budeš poslouchat nebo..."

Takový běžný obrázek má 2980 barev.

deu, asi nikdo neprojde QG více než dvakrát; než přestane bavit. No, a když to spočítáme: 2x cca tři hodiny, to je šest hodin dobré zábavy na jedno CD, jehož cena se může pohybovat asi tak okolo 1 500 Kč. Dalším mínusem je vysoká úroveň znalosti angličtiny, kterou musíte mít, aby jste se dokázali v něji orientovat. Pokud jste schopni běžně rozumět filmům v angličtině, pak se Vás to netýká, ale vzhledem k tomu, že je vše v QG mluvené, běžná znalost (tj. čtení + slovník) tady nestačí. Posledním zádrhelem je rychlost. CD-ROM není nijak zvlášť rychlé zařízení a obrázky, digitalizace, zvuky a hudba jsou věci velmi objemné a tudíž na přenos dat nesmírně náročné. I když existuje množství fíglů jak aplikaci zrychlit (a autoři jich u QG užili požehnaně), přesto je znát určitá zdlouhavost každého jednotlivého kroku.



Jméno: Dr. Marksová. Zvláštní znamení: nervová labilita. Nebo snad má pro své trápení důvod?



Kolik asi má ten pán dioptrií?

Když se obrázek hýbe, zhrubne na mizernou tisícovku.

Výše zmíněné zápory se netýkají jen QG, nebo systému VirtualCinema (kromě QG existuje ještě projekt Šílenství Rolandovo a chystá se QG II.), ale i většiny ostatních interaktivních multimediálních platforem (např. InteractiveDrama Trilobytu aj.). Quantum Gate je však bohatě vyváží svými kladnými stránkami.

Grafika je unikátní. Celá základna je nakreslena v 3D Studiu (?asi) a to v rozlišení 600x240 bodů v high-color, což je 65 536 barev. Odlesky, poloprůsvitnými materiály, stíny a podobnými legráckami se to všude jen hemží a navíc se to celé ještě velmi plynule hýbe! I když, právě tady použili autoři jeden z "urychlovacích" fíglů. Jakmile se chcete pohnout nebo otočit, podlouhlý rámeček se z obou stran zmenší, takže vidíte jen střed chodby, což chůzi zrychluje a navíc to vůbec nevadí. Pohybujete se po předem určených trasách, stejně jako v The 7th Questu, ale zde to naštěstí nepůsobí takové zmatky. Svět kolem sebe vidíte "svýma očima".

Dosud jsem se však nezmínil o tom nejlepším, tedy o aktérech příběhu. Každá postava má svůj charakter, který je možno odhadovat na základě rozhovorů, intonace řeči, gestikulace a chování. Charaktery jsou velice dobře propracované a stejně jako ve skutečném světě nejsou černobílé. Tady bych rád poznamenal, že herci i režisér odvedli opravdu dobrou práci. Z každého záběru je cítit profesionalita, kterou jsem citelně postrádal při hraní jiných her s digitalizacemi. Taktéž kostýmy a rekvizity jsou na úrovni lepších filmů. Co se digitalizací týče, nerozumím jejich kompresi natolik, abych je mohl odborně posoudit, ale oproti tomu, co jsem už viděl, mě připadají daleko jemnější a méně trhané. (Kdyby Vás to zajímalo, tak mají extenzi *.mov). Okna s jednajícími postavami se různě vrství na podlouhlý obraz místa, kde se nacházíte, jak si můžete povšimnout z uvedených obrázků. Někdy dokonce vytvářejí různé obrazce, ale důležité je, že jsou pokaždé jiné, takže se neomrzí.

Také hudba si rozhodně zasluhuje pozornosti. Po grafice je hned na druhém místě v počtu zabraných MB. Za číslo 56 MB může z 97% šest písní, které jsou kompletně nasamplovány 16-bitově. Na zbylé místo se potom vešlo ještě 43 MIDI skladeb a 115 doprovodných nástrojů. Midi příjemně podbarvují různé činnosti a podle druhu akce hraje některá z melodií ze skupin: klasika, pop, rock nebo post-moderna. Nejvíc ale oceňuji právě ty samply, protože jednak není obvyklé, když Vám při hře hraje normální zpívaná písnička (pokud nemáte zapnutý magneťák), a navíc vytváří skvělou filmovou atmosféru. Zvukové efekty, jak bývá u her této třídy zvykem, jsou čisté digitalizace, takže je nelze hodnotit jinak než 100%.

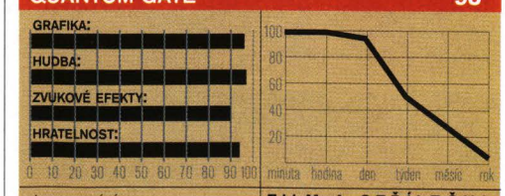
Ale ouha! Jak to, že všechno vychvaluji do nebe, efektům dám dokonce 100% a tabulka obsahuje daleko nižší hodnoty? Asi takhle: celé QG je vlastně interaktivní intro o velikosti asi 600 MB k ubohé střílečce, která zabírá něco kolem 0,5 MB. Nechápete? No, příběh zkrátka vrcholí rozhodující bitvou proti nové létající odrůdě hmyzu. Žel, nepodařilo se mi sice z bitvy dostat obrázek, ale představte si v klasickém rozlišení 320 x 200 zběsile poletující ošklivě nakreslené brouky po kterých stejně zběsile střílíte (pohled stále "svýma očima") a oni se rozpadají na prach. Mezi nimi kličkují Vaši spolubojovníci, kteří jsou představováni mizernou figurkou šachového střelce. To vše je trhané, hrubé a odehrává se to v krajině (jestli vůbec lze ještě hovořit o krajině!) tvořené černou zemí a oranžovými horami ve tvaru čtyřbokého jehlanu. A to není vše! Spolubojovníci jsou po pěti minutách do jednoho tuhý a proti Vám stojí asi tak 100 brouků a stále ještě přilétají noví. Jste-li dostatečně šikovní, brouci nemají šanci Vám ublížit, protože jsou daleko pomalejší, takže vesele kličkujete po herní ploše a střílíte potvory, kterých viditelně neubývá. Můj osobní rekord je 77 zásahů, pak mé nudou otupené smysly přestaly reagovat a něco mě sežralo. Mimochodem - smrt je zde zpracována velmi poeticky.

Nějak jsem nepochopil, co tím autoři zamýšleli. Již v průběhu interaktivní části hry můžete na tuto bitvu trénovat ve Virtual Reality systému, který je v jedné z místností základny instalován. To pokládám za dobrý nápad, ale ta finální bitva?!? Copak by si s tím nešlo trochu pohrát?

Nicméně Quantum Gate je vynikající počítačový film. Hratelnost maximální, přitažlivost při prvním hraní taktéž, příběh je skoro uvěřitelný a prostředí detailně zpracované. Toto mé vysoké mínění je také možná utvářeno tím, že na tomto poli zábavní tvorby zatím neexistuje žádná velká konkurence, takže není s čím srovnávat. Ale i přes ten přehmat s VR a přes značné hardwarové nároky tohoto "drobečka" - Quantum Gate je zkrátka nutno vidět. (Už se těším na dvojku).

Haquel P. Tickwa ■

QUANTUM GATE **93%**



+ zpracování
+ herecké výkony
+ kostýmy
- rychlost
- akční část
- angličtina

FILM A STŘÍLEČKA

Quantum Gate	96
Labirinth of Time	69
Maddog Mcgree	68
The 7th Guest	70
Sherlock Holmes	67

Testováno na: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1 MB, double-speed CD-ROM, SB16 ASP. **Požadavky:** 486SX/25, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM, SB, 10 MB HDD, Windows 3.1, doporučení: SVGA 1 MB, double-speed CD-ROM, 16-bit SB. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** HyperBole + Media Vision, 1994. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** Haquel P. Tickwa

PC

1942 The Pacific Air War

Létáme i padáme za druhé světové v Pacifiku.

Tak a je to tady. Další letecký simulátor z dílny Microprose uviděl světlo světa a my jsme ho dostali k zrecenzování. Jeho název, a sice 1942 The Pacific Air War (dále jen 1942), již sám dosti napovídá o tom, kde a kdy se bude děj tohoto leteckého simulátoru odehrávat.

Ano, je to tak. 1942 je pokračovatelem slavných Redbaronů od firmy Dynamix a neméně slavných Aces Over Europe a Aces Over Pacific od téže firmy. Ale i Microprose mají s leteckými simulátory již velké zkušenosti, vzpomeňme například Knights Of The Sky, nebo F15 III.

V poli leteckých simulátorů však velmi vysoko vystoupil TFX. V dalším textu se tedy pokusím srovnávat jednotlivé schopnosti 1942 s těmito "ostřílenými" simulátory.

Nyní víte, o čem že to vlastně budu psát a můžete se v klidu pustit do ničím nerušeného čtení.

Hmm, čím bych tak asi začal. Nejlepší bude, když začnu tak, jak se začínat má, a to začátkem. 1942 je dodáván na v balíku, který obsahuje šest instalačních disket, dvě brožury (jednu o hře samotné, druhou o létání a letadlech), popis ovládání a dvojlist s technickými radami. Instalace samotná je velmi jednoduchá, probíhá pokojně a za chvilku už máte 1942 nainstalovanou.

První, co po spuštění hry velmi příjemně překvapí je intro. Grafika na profesionální úrovni, velmi dobrý zvuk, dokonalé animace, to vše řadí intro od 1942 k nejlepším. Většina dříve zmiňovaných her prostě 1942 nesahá ani po kolena, co se ovšem týče jenom intra.

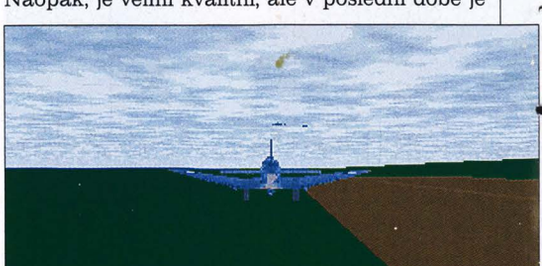
Po odklepnutí úvodního screenu se vám objeví známé menu, kde si můžete vybrat, co chcete dělat. Jak již bylo zvykem v Redbaronech, nechybí zde kariéra pilota, jednotlivé mise, prohlížení a editování filmů z misí, ani konfigurace ovládání a zvuků. Má však něco navíc. Něco, co jsme mohli vidět až v TFXku. Je to "mission builder", kde si můžete vyrobit vlastní misi (navolit s kolika a jakými letadly poletíte vy, a s jakými nepřítel). Ovšem jedna věc ani v TFXku nebyla. jsou to bitvy z pohledu velícího důstojníka. Jedná se o strategickou součást 1942. Jakožto nejvyšší "zvíře" vidíte kompletní mapu oblasti Pacifiku a všechny vaše dostupná letadla, letky, letiště a veškeré ty cerepetičky okolo. Vy dáváte rozkazy a piloti a personál je plní. Tak můžete hlídkovat kolem bojových lodí, prozkoumávat oblast a když narazíte na nějaké nepřátele, můžete dát povel k útoku, nebo se stáhnou a vlákat nepřítele do pasti, popřípadě chvilku počkat, než budou mít vaše letadla příhodnější pozici k útoku. Hlavní věc je, že když dojde k bitvě vy nečinně přihlížíte a čekáte, až vám oznámí výsledek, kdo ztratil kolik letadel, kolik mužů, kolik lodí.

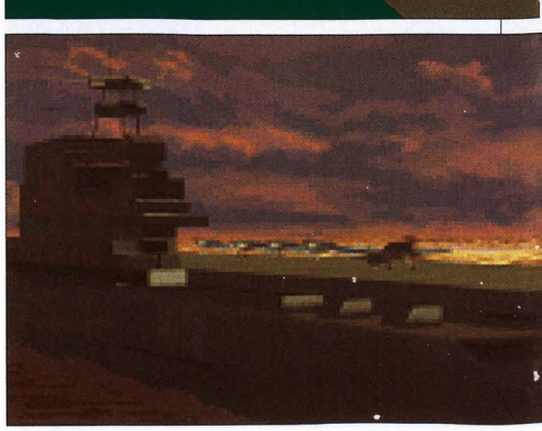
Nutno však ještě říci, že v kterékoliv z bojových položek hlavního menu si můžete vybrat, jestli budete bojovat za Američany, nebo za Japonce.

Dost však již bylo veškerých výběrů a popisů, vrhneme se přímo na akční část celé hry, kterou je, jak už to u letových simulátorů bývá zvykem, létání s letadly a bojování proti nepříteli. Nebudu vás obtěžovat tím, co stejně všichni o letu v letadle víte a přejdu přímo k technickému zpracování.

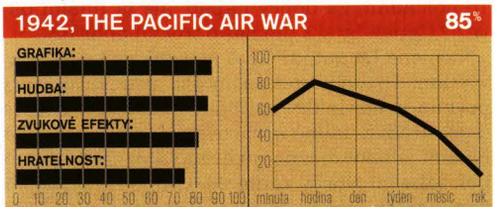
Začneme ovládáním. 1942 podporuje téměř všechny klasické způsoby ovládání od klávesnice, přes myš a různé typu joysticků, až po nožní pedály. Veškerá testovaní ovládání byla hodnocena jako velmi příjemná a nečinila žádné problémy.

Další stránkou hry jsou zvuk a hudba. U 1942 jsou na standardní úrovni, nic mimořádného proti svým předchůdcům (viz výše). Tím ovšem nechci říct, že by hudba u 1942 nebyla nic moc. Naopak, je velmi kvalitní, ale v poslední době je





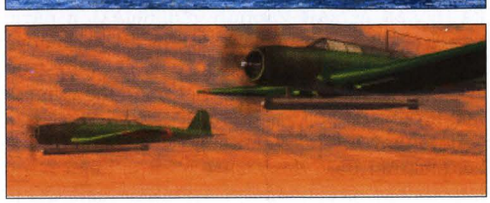
1942, THE PACIFIC AIR WAR 85%



\+ Dokonalé intro
\+ Dobrá grafika a zpracování
\- Při maximálních detailech všeho je hra poněkud trhaná

SIMULÁTOR	
1942, The Pacific Air War	85
Dogfight	68
F14 Fleet Defender	65
Reach for the Skies	65
Knights of the Sky	50

Testováno na: 486DX33, 16 MB RAM, 340 HDD, SG NX PRO 16. **Požadavky:** 386SX, 580 KB konvenční paměti a 1,6 MB EMS, 15 MB HDD, VGA. **Existuje na:** PC. Výrobce: Microprose, 1994. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** Dolphine

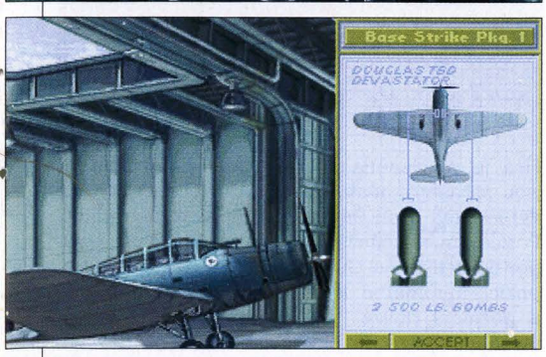


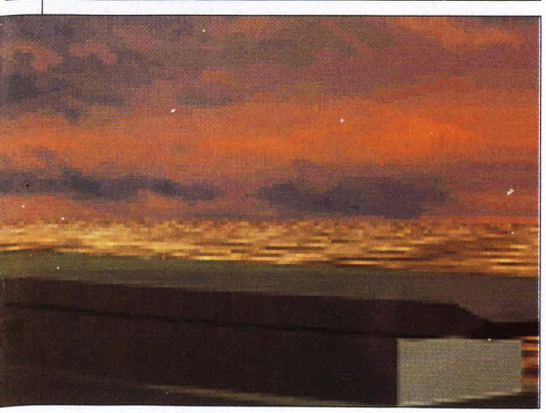
kvalitní hudba u většiny her, takže ať se snažím sebevíc, nemohu ji nazvat jinak, než velmi kvalitní, přesto průměrná.

Na konec jsem si nechal asi nejobsáhlejší část technického zpracování hry - grafiku. Programátoři odvedli dobrou práci. Detaily všech letadel, lodí, země, moře a konec konců i nebe, to je něco, co jsme mnohokrát neviděli. Jediní srovnatelní jsou opět TFX, které se 1942 blíží zezadu a Strike Commander, který je stále ještě o něco lepší. Jak to však již bývá, dobrá grafika jde na úkor rychlosti. Hra chodí pouze na počítačích s procesorem 80386 a vyšším, ale i na redakční 486ce byl let při plných detailech trhaný. Z předcházející věty jste mohli vyčíst, že v 1942 jdou nastavit detaily. Ano, v této hře můžete nastavit téměř všechno. Od detailů země, přes detaily lodí, až po vaše vlastní a všechna nepřátelská letadla. Také můžete snížit vzdálenost, kam ještě počítač musí všechno propočítávat a zobrazovat. Tím můžete dosáhnout velmi podstatného zvýšení rychlosti a pokud si s detaily chvilky pohrajete, zvýšíte rychlost, aniž by to zřetelně ubralo na kvalitě obrazu.

Přes všechny technické klady se mi samotný děj hry zdál takový ... divný. No posuďte sami. na místo střetu musíte doletět sami, a přestože můžete používat zrychlený čas, nebo přímo časové skoky, jedná se o velmi zdlouhavou proceduru. Může se vám také stát, že to přeženete, a nepřátelé prostě odletí, aniž byste se dostali do boje. Vaše mise byla sice splněna, ale vy jste si vůbec nezastříleli. Jelikož však nejsem ostřílený "smažič simulátorů", je možné, že vám to půjde líp. Já vám mohu už jen pouze popřát přesnou mušku a zlomte vaz.

DOLPHINE ■

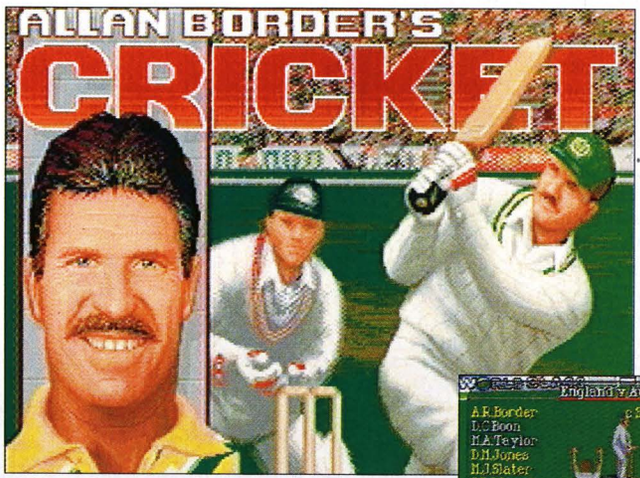




■ AMIGA

Allan Border's Cricket

Co vám budu povídat. Kriket je sice sport, ale pro mě byl španělskou vesnicí do doby, než si jsem si vyhledal pravidla.



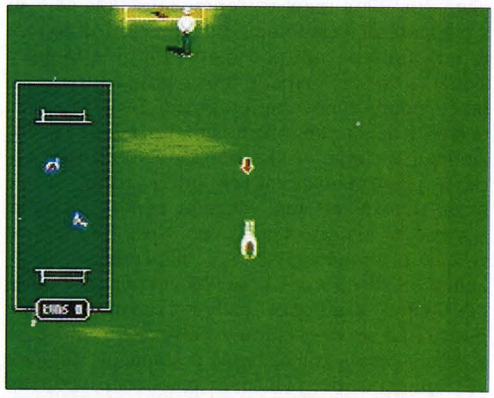
Do té doby jsem znal kriket jen z knihy Patricka Ryana Jak jsem vyhrál válku a věděl jsem tedy, že kriket je hra pro dva týmy o 11 hráčích. Jo a vlastně jsem ho viděl hrát, ale to bylo ve filmu Král Ralph, takže proto jsem i pro vás vyhledal něco málo o kriketu (viz. souvislosti). Ale ani s těmito informacemi jsem nebyl o moc moudřejší. Tak jsem to spustil. Objevil se obrázek nějakého chlápka a nápis Allan's Border Cricket. Ve světě kriketu to bylo anebo ještě možná je nějaký velký jméno, ale mě to jméno neříkalo vůbec nic. Zkusil jsem prohlédnout nějaké knihy, ale ani ťuk. Tak asi není zas tak důležitej, jedeme dál. Přivítalo mně úvodní menu. V něm bylo možno naeditovat si nový tým či změnit nějaké něco kolem hry. Kdyby to byl třeba fotbal, tak bych to přivítal, mohl bych si udělat třeba Bohemku apod., ale zde mi to bylo na nic. Tak jsem dal hru a čekal. Při losování kdo půjde první na pálku jsem zvolil pannu a mince se vyhodila do vzduchu. Vyhrál jsem a šel na pálku. Takové vítězství to zas nebylo, protože jsem jenom čuměl jak puk a nevěděl co dělat. Pc chvíli jsem pochopil jak odpalovat, jak běhat apod. Naštěstí se to alespoň vzdáleně podobá baseballu, takže to šlo, ale stejně to nestálo za moc. Pak jsem začal nahazovat a můj zbylý optimismus mne hned přešel. Nechápal jsem, jak přidat sílu při nadhozu a co vůbec dělat. Za chvíli to bylo 18:3 ve prospěch soupeře. Tak jsem to zabalil a zvolil hru počítače proti počítači. No a hned to šlo. Konečně jsem jakž takž trochu alespoň zhruba něco pochopil. No a když už nic jiného, mohl jsem posoudit grafiku apod. Co se grafiky týče, tak je docela super. Postavičky hráčů jsou velké a dobře nakreslené, horší už to je s animacemi. Ty jsou dost amatérské. Příhozy na "domácí metu" (nevím jak se tomu u kriketu říká) mají podobu natažení ruky a následného letu míčku. No nic, stejně jsem to brzo zabalil. Nevím o co jde, a proto mne to nějak zvlášť nenadchlo. To máte jako se strategií, u které nevíte co dělat, to vás pak taky nebaví. Možná se nějaký příznivec kriketu najde a tuhle hru si pořídí a možná i zahraje. Já tím příznivcem ale rozhodně nejsem.

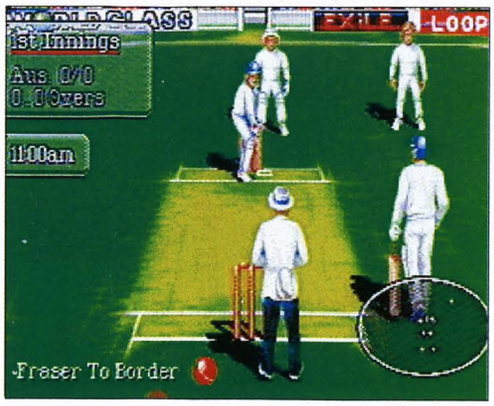
LEWIS ■

KRIKET

Pálkovací hra anglického původu, ve které se 11-ti členné družstvo snaží získat větší počet přeběhů mezi dvěma malými brankami než soupeř. Stal se základem většiny moderních pálkovacích her; pevná pravidla od roku 1727. Většinou se hraje na ploše 165x155m, pálka má délku 96.5cm, průměr míčku max.7cm, hmotnost 160g.

LEWIS





ALLAN BORDER'S CRICKET 69%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

+ zpracování netradičního sportu
+ hezká grafika
- špatné animace
- jen pro znalce kriketu

S P O R T

Hard Ball III	80
Summer Games	77
Bo Jackson Basseball	72
Allan Border's Cricket	69
Street Baseball	55

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. **Požadavky:** doporučena Amiga1200. **Výrobce, rok:** Audiogenic, 1993. **Testoval:** Lewis

PC

Great Naval Battles

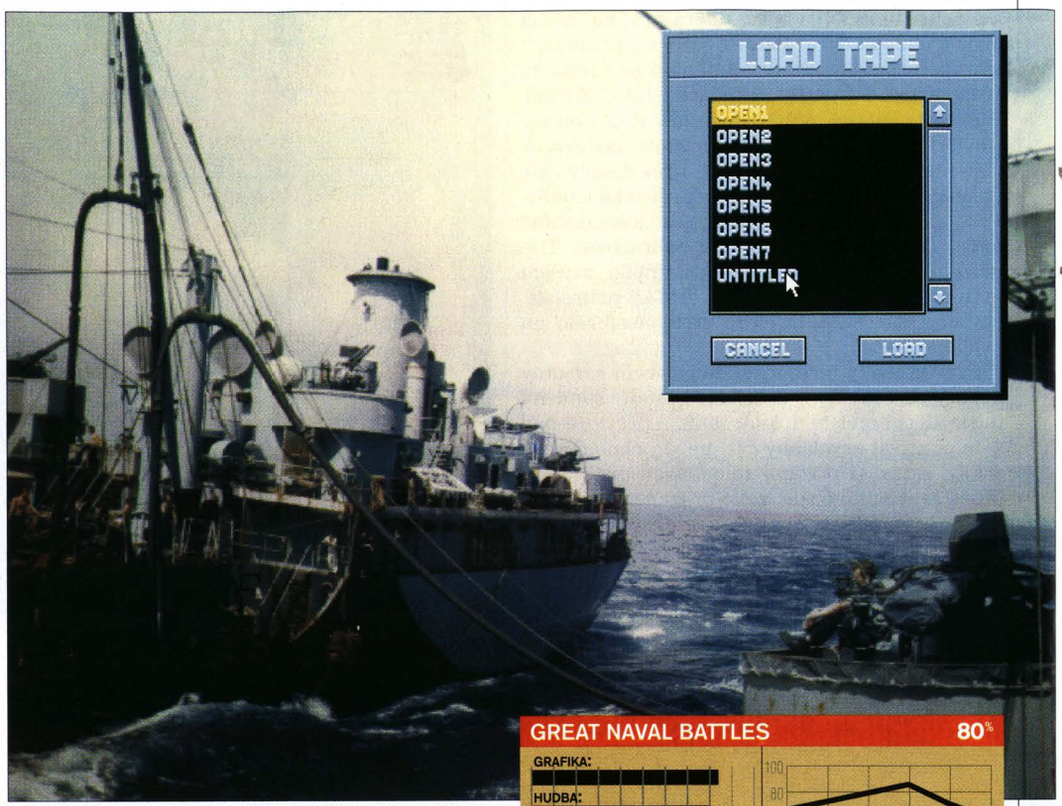
Vol. 2. Guadalcanal 1942-43

7. prosince 1941 napadlo japonské letectvo bez vyhlášení války základnu U.S.A. Pearl Harbor.

Po počátečních úspěších a následně po prohrané bitvě u Midway se válečné operace přenesly na jih. Japonsko se snažilo zabránit Američanům v přístupu k Austrálii. Klíčovými se staly Šalamounovy ostrovy, zejména nově zbudované japonské letiště na ostrově Guadalcanal. Přesně za osm měsíců od vstupu USA do války začaly obě armády operovat v prostoru Guadalcanalu a námořní a letecké bitvy se zde táhly s různou intenzitou téměř po pět měsíců. 31. února '43 bylo konečně rozhodnuto ve prospěch Spojenců... Dnes je však teprve 25. srpna roku 1942, 10:00 dopoledne...

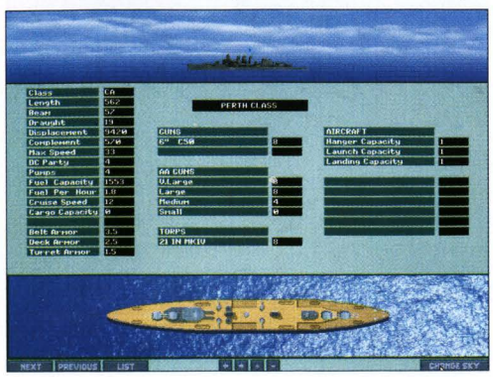
Velké bitvy druhé světové války jsou vděčným tématem pro výrobce strategií a simulací všeho druhu. Vzpomeňme kupříkladu na legendární bitvu o Británii zpracovanou v Reach for the skies, simulaci létající pevnosti B-17 v Tichomoří nebo částečně strategickou AV8B Harrier Asault, Dogfightera atd... Jistě víte, že tyto hry jsou letecké simulátory. Teď se však SSI pokusila o něco originálního. Přichází s čistou bitevní strategií, v níž máte jediný úkol: dovést sérii bitev o Guadalcanal do vítězného konce ať už na straně Spojenců nebo Osy (tedy Německa, Itálie a Japonska - pozn. aut.), historie - nehistorie.

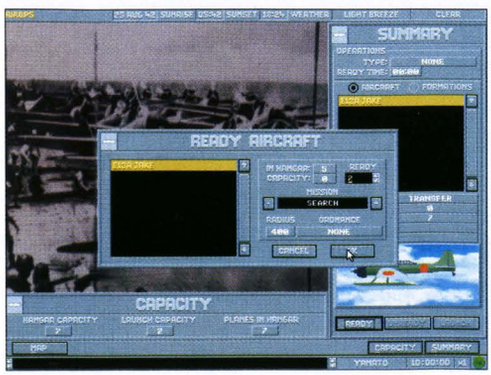
Kromě nápadu a výtečného zpracování je na této hře pozoruhodných hned několik věcí. První co Vás překvapí, sotva GNB spustíte, je nezvykle vysoké rozlišení. Hra běží v grafice 640x480 bodů při tradičních 256 barvách. Nejde však o revoluční počin, jak by se mohlo na první pohled zdát. Jednak už tady něco takového bylo (tuším, že nějaký ten golf) a kromě toho, kdo se pozastavuje třeba nad rozlišením Windows? Co?!#? Že nechápete? OK, vysvětlím. GNB je totiž tak strategická strategie, že se skládá ze samých menu, oken, knoflíků, map a přepínadel, takže se v ní v podstatě po celou dobu nic nehýbe. Tož, to máte tak. Jako pozadí pod menu, mapy a tabulky slouží ve většině případů moc pěkné barevné nebo černobílé tónované fotografie. Avšak nalézáte-li se v nějaké konkrétní lodi, pozadí se rázem změní a Vy máte před sebou méně povedený obrázek představující vnitřek lodi. A jak už to tak bývá, taková loď má většinou nějaká ta okna a skrze ně je často vidět i ven. No a na moři se vesele prohánějí vlastní i nepřátelské lodě, žbluňkají střely a občas se objeví i nějaké to letadlo. Ačkoli se autoři snažili, na první pohled je patrno, že se vše skládá ze čtverečků, které se zvětšují, když se přibližujete a zmenšují, děláte-li věc opačnou (při přílišném přiblížení narůstají do gigantických rozměrů). Jde totiž jenom o zpestření, které nemá žádnou praktickou hodnotu. Po většinu hry je stejně obrazovka zaplněna různými okny a meny, které výhled z lodi překrývají.



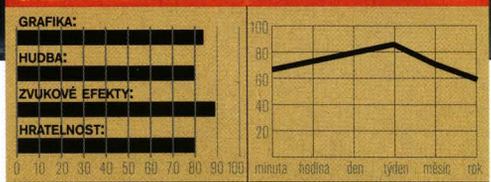
Druhé překvapení Vás čeká pouze v případě, že jste majitelem zvukové karty. Můžete dvakrát hádat, cože to mám na mysli. Tak jako tak to asi uhodnete. Hudba... to není, takže to jsou zvukové efekty. Vskutku, jestli nevíte jak to řve, když servomotory natáčejí torpédovou střílnu a jak zní žbluňknutí bomby dopadnuvší těsně vedle lodi, GNB Vás zcela poučí. Kromě zvuků bojové vřavy však umí i spoustu takových těch cink, cvak, píp aj., které se ozývají, když otvíráte a zavíráte okna, zoomujete v mapě, mačkáte tlačítka atd. Windowsovské "tadá" je ve srovnání s tím dilentantský pokus. Ještě zmínku k hudbě a jdeme konečně na tu strategii. Hudba je zde sice dobrá, bohužel velmi jednotvárná. Několik bojových nápěvů při ofenzívě, trudná melodie při prohlížení stejně trudných statistik, ale většinou jen ticho nekonečného oceánu...

No a jsme u toho nejdůležitějšího - u strategie.





GREAT NAVAL BATTLES 80%



\+ vysoké rozlišení
\+ nové nápady
\- značná obtížnost

STRATEGIE

Great Naval Battles	80
Dune II	80
History Line	75
Battle Isle 2	70
Powermonger 2	60

Testováno na: PC 486/66, VESA, 8 MB RAM . **Požadavky:** min. PC 386/33, SVGA, 14 MB HD, DOS 5.0, myš. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** SSI, 1994. **Zapůjčil:** PC Klub Dundy. **Testoval:** Haquel P. Tickwa

Hra je rozčleněna do několika scénářů, které jsou seřazeny podle obtížnosti. Nejlehčí (výukový) je bitva dvou bitevních lodí na volném moři. Posledním a nejtěžším je závěrečná bitva o japonské letiště na Guadalcanalu, kdy máte k dispozici minimálně třicet lodí, množství letadel a pozemní divize. V zásadě existují tři hlavní ovládací menu. Za prvé je to řízení jedné konkrétní lodi. To je podrobně rozkresleno na obráz-

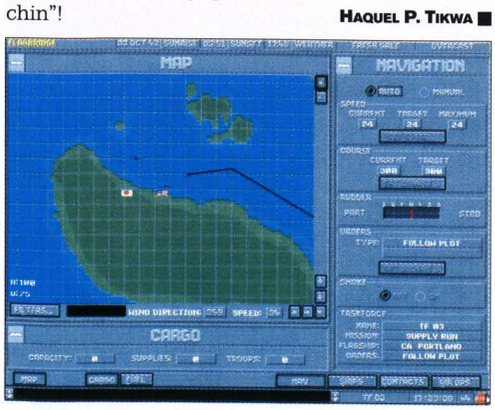
ku s popiskami. Zajímavě je zpracována mapa, kterou lze zoomovat od celkového pohledu na Šalamounovy ostrovy, až po pohled na konkrétní loď, jejíž velikost je pak asi 4 cm. Pohyb v mapě je pro tuto rozlehlost poněkud složitější, ale dá se na to zvyknout. Mapu naleznete i na druhém ovládacím panelu, kterým je řízení celé flotily z vlajkové lodi. Toto ovládání poskytuje přehled o útvaru, v němž se lodě pohybují, o celkovém stavu letectva a o navázaných kontaktech. Třetím způsobem je ovládání ze základny, kde sestavujete flotily, opravujete lodě, nakládáte vojáky a odkud také řídíte případné pozemní operace.

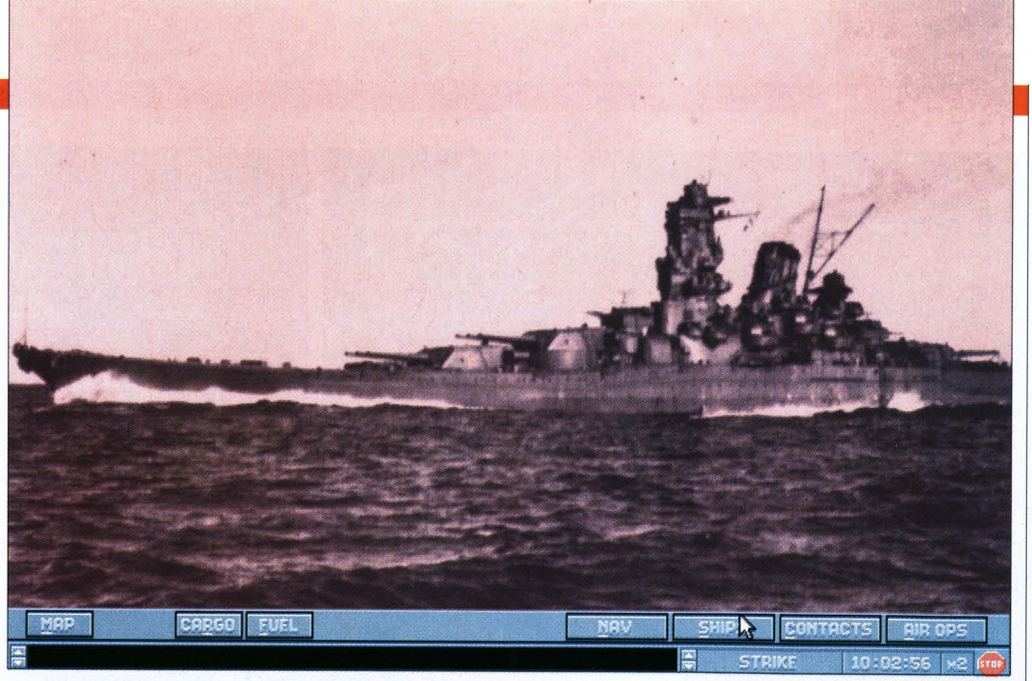
Toto všechno jsou hlavní, řekl bych, centrální ovladače. GNB však umožňují víc! Klidně můžete přenechat řízení celé operace automatice nebo nastaveným kursům a zalézt si do libovolné palebné věže, kde si sice nemůžete zastřílet přímo jako v simulátorech, ale lze odtud pozorovat bitvu a také určovat druhy střel a spoustu jiných věcí. Stejně tak můžete svůj čas věnovat torpédování cizích lodí nebo osobnímu řízení záchranných prací v případě, že část lodi hoří nebo je zatopena. Budete-li se těmito maličkostmi zaobírat moc často, bude Vaše absence v globální strategii asi citelná, ale na druhou stranu vycvičený hráč má daleko větší úspěšnost (například při torpédování) než automatika. A konečně: jestliže Vás to už opravdu nebude bavit, vžijte se do role válečného zpravodaje! Kdekoli v širém oceánu můžete umístit svoji kameru a točit a točit a točit a...

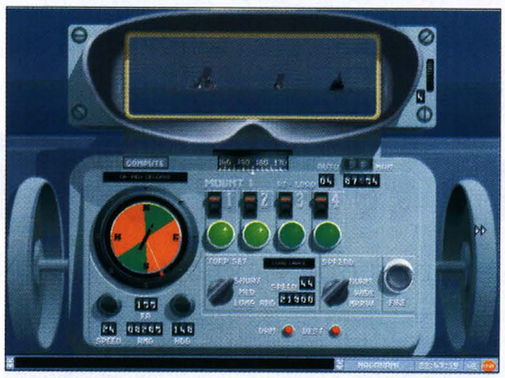
...a úplně na závěr jsem si nechal několik subjektivních pocitů. Graficky i logicky je veškeré ovládání uděláno přímo ukázkově. Zvyknete-li si na pár "horkých kláves" (teplých klapek - pozn. Leif Mongolson), snadno se okamžitě dostanete tam kam potřebujete. Navíc se nikdy nedostanete do zmatků v důsledku časové tísně, protože hru lze kdykoli zastavit, nastavit nebo zkontrolovat všechny ovladače a pak ji klidně zase spustit (a to hned v několika možných rychlostech). To svědčí také o tom, že strategické jádro GNB je důležitější než honička s časem. Mimochodem, dávejte si pozor na počasí, čas a podobné "maličkosti". Ty totiž právě, v této do detailů dovedené hře (a ve skutečné válce také), často rozhodují. Také si naivně nemyslete (jako já...), že je třeba získat Guadalcanal za každou cenu. Mé spojenecké vojsko ho sice nakonec obsadilo, ale díky velkým ztrátám lodí jsem prohrál.

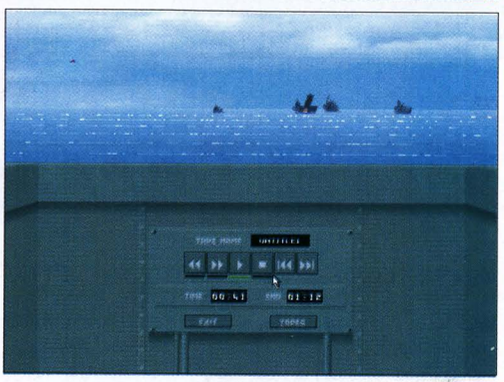
Tak to by bylo asi vše podstatné. GNB je rozhodně jedna z těch her, které zaměstnají Vaše mozkové závity na velmi dlouhou dobu. (Pro příklad: dvě hodiny skutečného času trvá cesta nákladních lodí ze základny Espiritu Santu na Guadalcanal provázená samozřejmě nějakými těmi manévry bitevních lodí atd... A to jsem maximum věcí nechával na automatice!). Já osobně příliš nefandím moderním válečným strategiím, ani moderním válkám, ani válkám vůbec, ale GNB je záležitost čistě intelektuální zábavy a protože si myslím, že je jednou z nejlepších, nemohu jinak než popřát časté: "Tekikan Gekichin"!

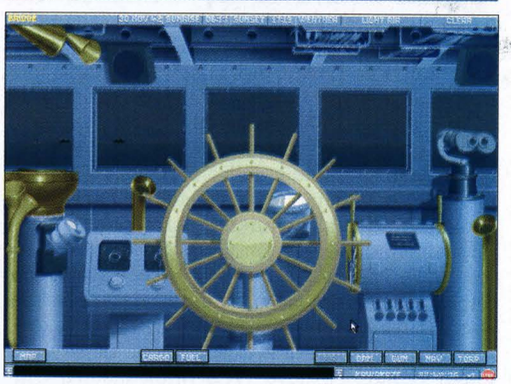
Haquel P. Tikwa ■



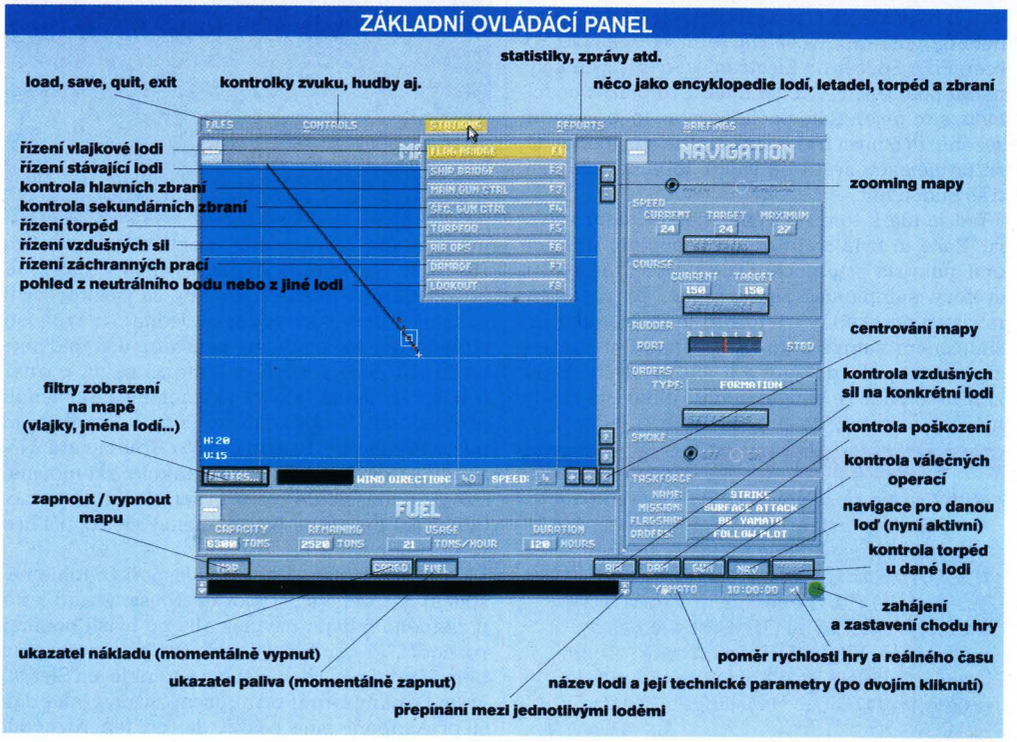


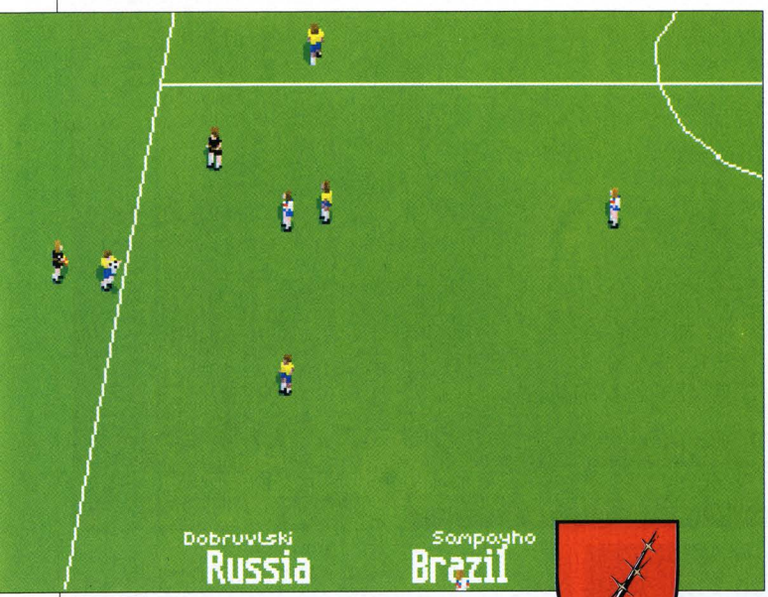


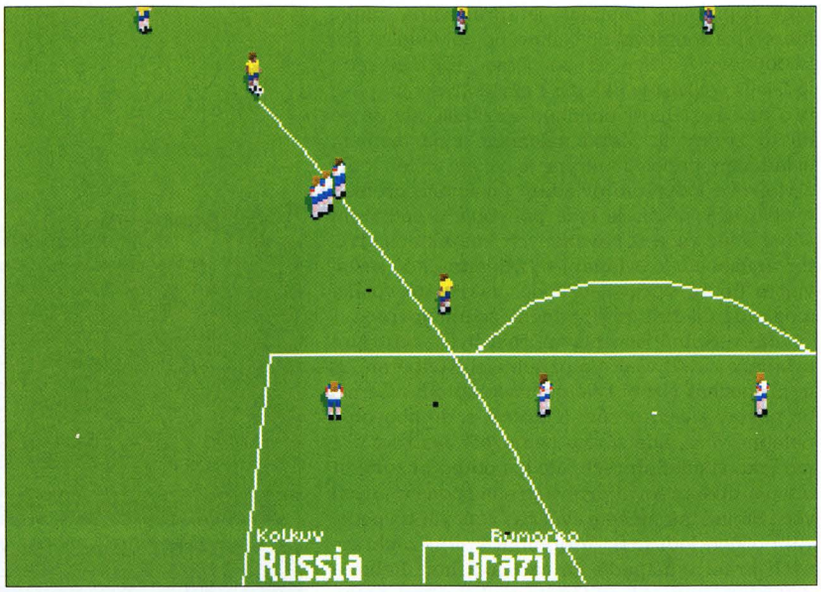




ZÁKLADNÍ OVLÁDACÍ PANEL







AMIGA

Sierra Soccer - World Challenge Edition

Zase fotbal! Opravdu, Sierro, se musíš opičit po ostatních? Není to ale tak špatné...

To snad ne, zase ta Sierra! Ta to zkouší snad ve všem. V tomto případě se sice nejedná přímo o Sierru, jde "jen" o Dynamix, tedy o kus Sierry, ale stejně. Nejprve její nejznámější působení na poli adventure, potom simulátory jako např. Red Baron, pak to byly Incredibleďácké strategie, trocha oddechu u jejich karet Holly Classic a teď zkouší své štěstí i v oblasti sportů. Nutno ovšem poznamenat, že všechny ty předchozí pokusy dopadly dobře a většina z nich je dodnes zaznamenána na nejednom harddisku. Proto jsem doufal, že ani tentokrát zklamán nebudu. Není divu, že s tím přišla Sierra právě letos. Vždyť v letošním roce, tedy v roce světového fotbalového šampionátu, se dá předpokládat, že se s různými fotbálky roztrhne pytel. Kousek toho pytle se už natrhl a z té dírky už nějaký ten fotbal vypadl. Po nové verzi Manchasteru United, je to právě sierrácký fotbal a letos rozhodně nebude poslední. Očekává se nový Sensible Soccer, FIFA Soccer od Electronics Arts (prý má vypadat jako jejich NHL!) a další. Pro příznivce fotbalu, a to nejen toho počítačového, to je parádní sezóna. Příznivci třeba strategií se zas mohou těšit na nějakou světovou válku, to bude strategií, ti se budou mít.

Teď je ale k tomu novému sierráckému výtvoru. Zase to byla trefa do černého, kdo umí ten umí. Jak jste jistě pochopili, budete hrát letošní světový šampionát. Samozřejmě, že rozdělení mužstev do skupin v této hře je stejné jako při skutečném šampionátu. Na začátku si můžete zkusit trénink pokutových či přímých kopů, zkuste to bude se vám to hodit. Pokud jste ready, můžete se pustit do hry. Vyberte si jedno z 27

mužstev (ne, to není můj překlep, opravdu jich zde je 27. Navíc tu je Anglie, Francie a celek na naeditování) a pusťte se do hry. Já jsem provedl to samé a brzy jsem se zděsil. Jednalo možná jen o maličkost, ale podle mě podstatnou, a to o jména hráčů. Sice s trochou fantazie se dá poznat o koho se jedná, ale ty zkomoleniny se nedají přehlédnout. Bebbitae místo Bebeto, Prudehome místo Predhome, Brayma místo Brehme atd. Nechápu proč jsou ta jména takhle zkomolena. Vždyť to muselo dát větší práci je takhle zkomolit než jen nechat ta pravá jména! Ale co, při hře to zas tak nevadí.

Na hřiště vbíhá 22 hráčů (alespoň že tohle nespletli) a... rozhodčí! Tý jovka. To jsem snad ještě u žádného fotbalu neviděl, aby po hřišti pobíhal rozhodčí, to čumím. Tý jovka, u postraních čar běhaj i pomezní rozhodčí, no v tomhle asi Sierra, resp. Dynamix, drží prim. Jsem zvědav, jaká další překvapení mne čekají. Jé, on ten rozhodčí píská a rozdává karty (nikoli VISA karty či mariášky nýbrž překvapivě karty žluté a červené), to jsou hezký animace. Dobrý, to i na ty zkomolený jména zapomenu. Tak to jsme se pokochali animacemi, co takhle teď nějakej zvuk. Jé, ono to mluví, ne že by to by nějak ukecaný, ale alespoň to oznamuje standardní situace. Právě mi to oznámilo trestný kop. Nastavim úhel a sílu a... gól, tak ne, gól z toho nebyl, brankáře jsem se sice i přes jeho hezkou robinsonádu překonal, ale jakési zazvonění mě upozornilo, že soupeřův brankář má obě tyče správně postavené. Jestli se na to chcete podívat znova, stačí zmáčknout F1 a můžete si to přetáčet až do zblbnutí, ne-li déle. Samé dobré věci, ale ještě jednu chybičku jsem objevil. Hraje se sice čistý čas, časomíra se tudíž stopne i při kopnutí míče do autu, ale přeci jen skončit zápas v okamžiku, když míč letí do prázdné brány, to by být nemuselo. To mě docela naštvalo, zvlášť když ten míč letěl do soupeřovy brány, ale nálada se mi hned zlepšila, když jsem viděl, jak rozhodčí honí hráče ve snaze udělit mu kartu.

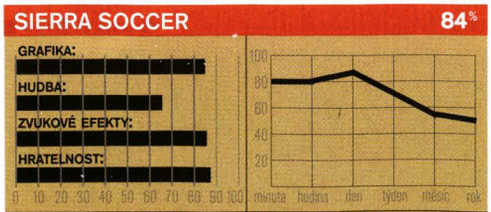
Hodnocení tohoto fotbalu shrnu do tří slov, protože nechci plýtvat zbytečně moc místem, které by se dalo využít třeba i na jinou recenzi, na jiný, lepší fotbal anebo na úplně něco jiného, a proto tedy jen velice stručně závěrem zhodnotím takto: Je docela super. Hodně štěstí při hře a Brazílii zdar přeje

LEWIS ■

FIFA

FIFA = Federation Internacionale de Football Association. Mezinárodní fotbalová federace. Nejvyšší světový fotbalový orgán, založen 21.5.1904 v Paříži. Sídlem FIFA je od roku 1932 Zurich. FIFA řídí především mistrovství světa a fotbalový turnaj na OH. Český fotbalový svaz členem FIFA od letošního roku (předtím jako Čs.fotbalový svaz). Nynějším předsedou je od roku 1974 Joao Havelange z Brazílie.

SIERRA SOCCER 84%



+ dobré zvukové efekty
+ na fotbal skvělé animace
+ přítomnost rozhodčích
+ rychlý scrolling
- zkomolená jména hráčů
- špatné okolí hrací plochy

SPORT

Sierra Soccer	84
Manchaster United	83
Sensible Soccer	82
Lothar Matthaus	80
Goal!	73

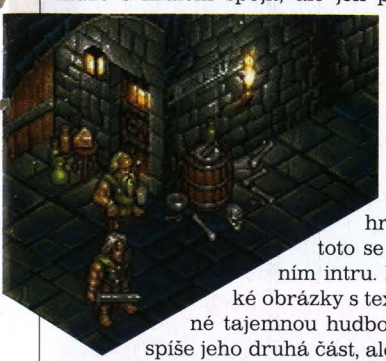
Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. **Požadavky:** Amiga 500. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Dynamix, 1994. **Testoval:** Lewis

AMIGA

Darkmere - The Nightmare's Begun

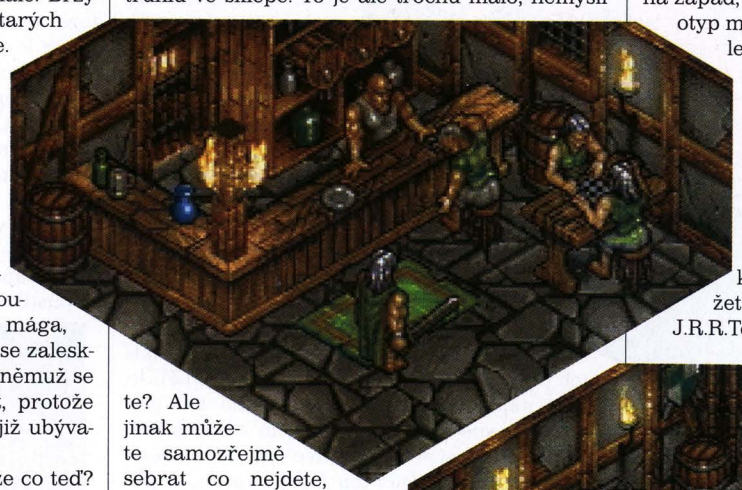
Hlavní hrdina elf, přítel člověk-mág, nepřátelé orci a draci, ale není to fantasy.

Povím vám jeden tajuplný až děsuplný příběh (bojím, bojím -ml-). Bylo jedno malebné království, které si v klidku živořilo. Jednoho dne se ale objevil drak, v hradě bylo relativně bezpečno, ale okolní vesnice byly bez šance. V okolních lesích žijící elfové s těmito lidskými problémy nechtěli nic mít, ale jeden z nich, Gilborn znělo jeho jméno, chtěl pomoci. A přestože to znamenalo věčné vyhnanství od elfů, vydal se spolu se svým přítelem mágem Maltharem, na draka. Nebudu to protahovat, Gilborn, s mágovou pomocí, vyhrál a brzy byl zvolen králem. A když byla poblíž hradu nalezena jeden vyčerpaná pohledná elfka, bylo štěstí dokonalé. Brzy měl přijít na svět i jeho syn a podle starých zvyků se elfské dítě mělo narodit v lese. Druhý den, když se stále nikdo nevracel, vypravil se do lesa sám král. Našel však jen svého syna, ale ji už nikdy víckrát nespatřil. Syn rostl a sílil, ale otec stále truchlil. A když zlo opět zesílilo a orci začali napadat království, on sám nezakročil a jeho syn, Ebryn, na to nestačil. Tak se zlo usadilo v jeho zemi. Král pak pochopil, že se musí zakročit, ale protože byl starý, musel ho zastoupit jeho syn. Dostal úkol najít starého mága, dostal meč, kterým draka zabil a který se zaleskne v blízkosti zla, a dostal krystal, díky němuž se může s králem spojit, ale jen pětkrát, protože králi již ubývalo sil.



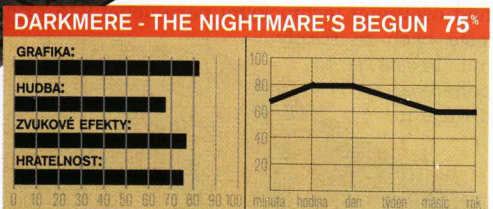
Takže co teď? To je přece jasný. Vemte joysticky a můžete ovládat Ebryna, hrdinu této hry. Tak zhruba toto se dozvíte v úvodním intru. No intru, statické obrázky s textem, podbarvené tajemnou hudbou. To intro má, spíše jeho druhá část, ale ještě jednu nevýhodu. Nejde totiž zrušit, nemyslím tím smazat, ale přeskočit ESCapnout nebo tak něco. Snažil jsem se všemožně, ale úspěch se nedostavil. Nejhorší na tom je, že se na ni musíte koukat, i když LOADnete pozici, a to docela brzo nejen omrzí, ale až ...naštve (když mám být slušnej). No nic, mezitím si zas na druhou stranu můžete uvařit kafe, najíst se či něco takového, bezva ne? Nyní již k samotné hře.

Hra je zpracována ve stylu např. Cadavera, takže "rohovka". Není divu, Cadaver slavil úspěch, tak proč nevyužít jeho popularity a nevytvořit podobnou hru. Často se ale stane, že ta nová hra nesahá svému předchůdci ani po kolena anebo, ještě hůře, ani po kotníky anebo, úplně nejhůř, ani po dno Mariánského příkopu. Nic takového se naštěstí o Darkmere říkat nemusí. Na Cadavera možná nemá, ale úspěch taky slavil (alespoň u mě) (u mě taky néééé - já ho neznám - ml). Zpracování má své výhody i nevýhody. Výhodou je 3D ohled, který vás vtáhne do děje, ale nevýhodou je to, že okno, ve kterém se pohybujete, zabírá jen asi třetinu obrazovky, což nepotěší. Jak si možná někteří z vás všimli, v tabulce uvádím jako typ hry arcada + adventure, tedy styl Cadavera, dá se říct. Ale bohužel té adventure zde můžete vystopovat jen nějaké prvky. Zatím (ještě jsem to nevyhrál) se zde adventure omezila jen na odebrání klíče (s adresou) nějaké hojně se vyskytující kostře a tím klíčem se otevřel příslušný dům. Občas se to zkomplikovalo a klíčem z půdy jste otevřeli truhlu ve sklepě. To je ale trochu málo, nemyslíte? Ale jinak můžete samozřejmě sebrat co nejdete, sníst co se dá a vypít co lze. Menu vyvoláte stisknutím FIRE. Jenže vyvolání tohoto menu trvá tak dvě až tři sekundy, což se může zdát býti málo, ale klíčů a jídla je všude hojně, takže menu vyvoláváte tak 3x, 4x do minuty a to taky ...naštve. Přecházení mezi jednotlivými obrazy taky trvá až moc dlouho (ačkoliv z disket netahá), zkrátka je to dost pomalý a basta. Důležitou, a častou, součástí této hry jsou souboje. Zpočátku vám budou orkové (nejčastější nepřítel) připadat jako nebezpeční, ale stačí zvolit správnou taktiku a budete je kosit lážo plážo. Musím se zmínit o energii, ta vaší postavičce přibude jídlem nebo lektvary, ale také z energie protivníka při soubojích, ale jen zlého jinak ubude energie vaše. Takže vaše kladná postavička je vlastně upír-rem! Zajímavě je zde děláno SAVEování. Normálně můžete "sejvnout" pozici jen 5x (!), ale můžete také najít či koupit lektvar na sejvování! Takže computerovej lektvar, čili sen jedno kámoše při DrD. Ještě jednu zajímavou (tentokrát v záporném slova smyslu) věc jsem zde objevil. Ulice zde mají často názvy světových stran (Excalibur Street -ml-), to by ještě šlo, ale proč Východní ulice se točí na sever pak na západ, jih apod. to fakt nevím. Vadí taky stereotyp místností a ulic. Někdy se jen přehodí polena ke krbu z jedné strany na druhou a je tu nová místnost, je alespoň dobře graficky vykreslená. Ale co, to jsou vlastně detaily, i když někdy do očí bijící. Grafika je, jak už jsem uvedl, dobrá. Vždyť i ty často se vyskytující mrtvoly nejsou jen obrázek, ale postavička opravdu po nich jde nahoru a dolů. A té adventure tam časem najdete také víc, i když ne dost, například si můžete počíst v některé z knížek od J.R.R.Tolkiena a na pokec zde najdete také pár lidiček.



Zkrátka Darkmere je hrou docela dobrou, i když pár much, či spíše masařek, by se zde mělo vychytat (bzz, bzz, bzz, chyt, chyt, lap - ml-) (mňam, mňam - JKL) (jsem překvapen -ml-). Třeba Darkmere 2 již bude bez chyb. Necháme se překvapit. **Lewis**

DARKMERE - THE NIGHTMARE'S BEGUN 75%



+ dobrá atmosféra
+ dobrá grafika
- dlouhé nahrávání
- zmatek v ulicích

ROHOVKA	
Heimdall 2	87
Cadaver II, Ex13,	83
Cadaver, Ex5,	80
Darkmere	75
Shadowlands	65

Testováno: Amiga 500, 2,5 MB RAM. **Požadavky:** Amiga 1200. **Výrobce, rok:** Core Design + ZeroHour software, 1993. **Testoval:** Lewis

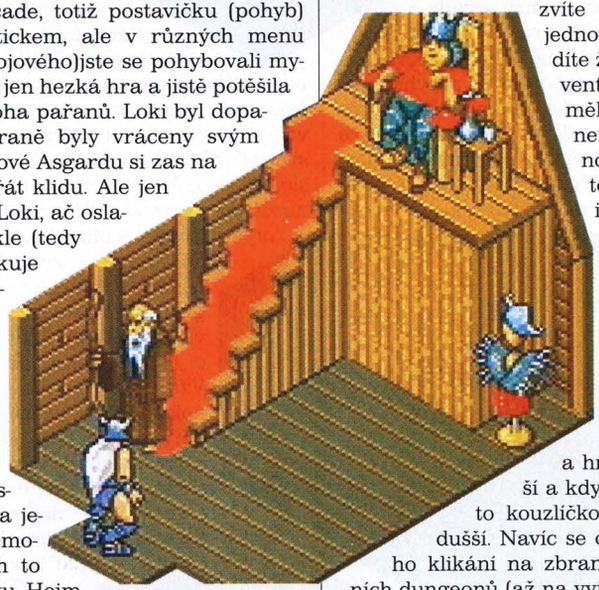
AMIGA, PC

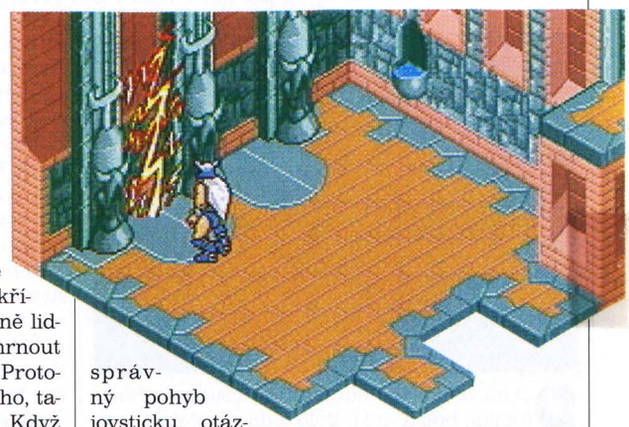
Heimdall2 - Into the Hall of Worlds

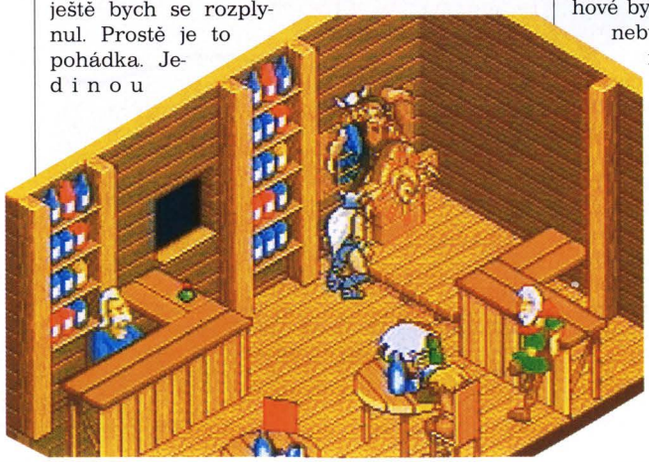
Zas jedna hra pro obě ruce aneb Heimdall je tu znovu a s ním celá vikingská mytologie.

Už je to nějakej pátek co jsem měl možnost gamesit docela podivnou dungeonovku s ještě podivnějším názvem, Heimdall. Dungeonovka sice podivná, ale docela originální. Vaši postavičku jste totiž neovládali jako v jiných hrách "v hlavní roli", ale ovládali jste ji jako v nějaké arcade, totiž postavičku (pohyb) jste ovládali joystickem, ale v různých menu (včetně toho soubojového)jste se pohybovali myší. Byla to více než jen hezká hra a jistě potěšila myš i joystick mnoha pařanů. Loki byl dopaden, kouzelné zbraně byly vráceny svým majitelům a hrdinové Asgardu si zas na chvíli mohou dopřát klidu. Ale jen na chvíli, protože Loki, ač oslaben, opět pije kukle (tedy chtěl jsem říct kuje pikle) proti bohům. Spojil se s obry a jinou havětí a připravuje se na zásah proti bohům. Takže je to opět na Heimdallovi (tentokrát s pomocnicí Urshou), aby Lokiho a jeho kumpány přemohl. Zkrátka abych to neprotahoval, je tu Heimdall 2. Bylo by asi na místě uvést co se od dob prvního dílu změnilo. Tak například: USA postihly povodně a zemětřesení, proběhly ZOH v Lillehameru, já jsem úspěšně dokončil gympl apod., to vás ale asi moc nezajímá, a proto zpět k věci. Změnilo se toho málo i dost. Protože styl hry, až na souboje, více méně zůstal, ale hodně se změnila grafika, animace a provedení vůbec. A teď pozor, změna je to k lepšímu! Grafika je taková pohádková a hlavně skvělá, fakt nekecám bude se vám líbit. Nebudu se tady rozplývat nad ostatními technickými parametry této hry, ještě bych se rozplynul. Prostě je to pohádka. Jedinou výtku mám k zvukům a hudbě vůbec, ne že by byly špatné, ale obojího je trochu málo. Tak přejděme k lepším věcem. Třeba ovládání, stejně jako u prvního dílu myš a joystick, nic moc zdá se, ale zvládnout se to dá. Joystickem totiž chodíte a bojujete, zkrátka aktivita postavičky, a myší se prohrabujete v batohu, takže nemusíte používat oboje najednou. S Heimdallem (ale samozřejmě i s Urshou) nejen svádíte ne zrovna lehké souboje meči, ale také střílíte z luku, sbíráte věci, otvíráte skříně a samozřejmě si pokecáte s více či méně lidskými bytostmi atd. Takhle by se dala shrnout náplň hry, ale nebojte tak fádní to nebude. Protože můžete i kouzlit a to potěší (tedy jak koho, takovej Fire Bolt nepřítele asi moc nepotěší). Když jsme u Vikingů tak se musí kouzlit samozřejmě podle run. Cestou sbíráte runy s různou silou a účinkem, sbíráte také svitky ze kterých se dozvíte kombinace run pro jednotlivá kouzla. Takže vidíte že s tou kombinací adventure a dungeonu jsem měl pravdu. S dungeonem souvisí i vývoj vlastností u postavičky. Proto střelbu, souboje i kouzlení doporučuji, zvyšování vlastností ještě nikdy nebylo k zahození. Jak jsem již uvedl souboje nejsou příliš jednoduché, ale například stačí šikovně zkombinovat souboj ručními a vrhacími zbraněmi a hned to bude jednodušší a když ještě přidáte nějaké to kouzlíčko bude to ještě jednodušší. Navíc se oprostíte od jen fádního klikání na zbraně postaviček u ostatních dungeonů (až na vyjímky samozřejmě). Je to taky napínavější než u dílu prvního, kde jste bojovali ve speciálním soubojovém menu klikáním na ikony, nyní se tak více vžijete do děje. A co, i když už nějakej ten život ztratíte, to poznáte jednak na stupnici a jednak na míře unavenosti postavičky na její ikoně, stačí něco zakousnout nebo lehce zakouzlit a můžete jít vesele dál. Heimdall2 jde s dobou, protože tu nechybí ani možnost, která se stává u novějších dungeonů stále běžnější, prodeje nalezených či vybojovaných věcí a koupě nových a lepších zbraní a lektvarů. Není to sice zadarmo, ale bohové byli štědří a sem tam o nějaký ten měšec nebude nouze. Můžeme zde najít dokonce i prvky arcade, protože nejednou bude správný pohyb joysticku otázkou života nebo smrti. Takže si zde vlastně přijdou na své příznivce hned tří typu her a zklamání rozhodně nebudou. Ale jedeme dál. Heimadallova cesta bude velmi spletitá, a proto mu nebudou stačit jen vlastní nohy. Znova připomenu, že se jedná o Vikingy, kterým cestování po moři bylo denním chlebem. Ani Heimdallovi to samozřejmě nebude proti mysli, a proto loďkou bude cestovat docela často. Aby ne, vždyť Midgard a ostatní země, které budete muset prozkoumat, jsou tvořeny několika ostrovy. Ale nebojte se, tak hrozně rozlehlé to zas nebude, protože většinu ostrovů tvoří jen několik screenů, takže je to v pohodě. Možná vám to došlo, ale přeci jen pro úplnost doplním, že se jedná o 3D dungeon, ve stylu "rohovka", čili typ Cadaver či Darkmere. Díky tomu nemusíte se všemi nestvůrami bojovat, stačí je jen obejít a hurá do dalšího screenu. Jak je vidno možností tu je víc než dost, tahle hra vás určitě zaujme a to prakticky po všech stránkách až na ten zmiňovaný nedostatek u hudby. Prostě hru Heimdall 2 bych všem doporučil, určitě vás chytne hned a jen tak nepustí.

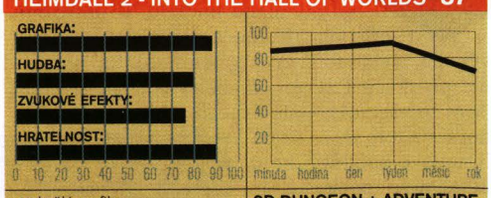
LEWIS







HEIMDALL 2 - INTO THE HALL OF WORLDS 87%



+ skvělá grafika
+ super atmosféra
- málo hudby a zvuků
- problémy při hraní z harddisku

3D DUNGEON + ADVENTURE

Heimdall 2	87
Hero Quest 2	76
Darkmere	75
Heimdall	73
Cadaver	64

Testováno na: Amiga 500 HD, 2,5 MB RAM. **Výrobce, rok:** Core Design.The 8th Day, 1994. **Testoval:** Lewis.

ABECEDNÍ PŘEHLED

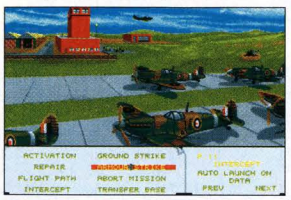
Přehled her Ex18 - 29

4D BOX -Amiga,PC,MAC- Vektorově zpracovaný box, ve kterém si užijete spoustu skvělých zvukových efektů. (rec. Ex29 60%)

ABANDONED PLACES II - PC,Amiga,ST- Průměrný dungeon na způsob Eye of the Beholder. (rec. Ex19 66%, náv. 19+, 20+)

ACES OVER EUROPE -PC- Další simulátor druhé světové války, který běhá dokonce v nadstandardním rozlišení. (rec. Ex22 83%)

AIR FORCE COMMANDER - Amiga,PC- Naprosto hrozná strategie, ke které není co dodat. (rec. Ex20 33%, 29)



ALIEN BREED II -Amiga- V této hře na vás čekají další vetřelci, kteří přežili z dílu minulého. (rec. Ex22 87%)

ALONE IN THE DARK II -PC- Pro svoji obtížnost téměř nehratelné pokračování dílu prvního. Skvěle vektorově animované postavy. (rec. Ex22 82%, náv. Ex27)

AMAZON -PC- Návod na svou dobu slušnou adventure. (náv. Ex18 69%)

ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES -PC,Amiga,ST- Ne příliš zdařilý simulátor z první sv. války. (rec. Ex19 27%)

APOCALYPSE -Amiga- Roztomilá arcada se spoustou malých lidiček. (rec. Ex29 62%)

ARABIAN NIGHTS - Amiga,ST,C-64- Roztomilá akční pohádka tisíce a jedné noci. (rec. Ex19 61%)

ARENA THE ELDER SCROLLS -PC- Naprosto perfektní dungeon ultimovského stylu, který ale po čase omrzí svojí neuvěřitelnou rozlehlostí, ale přeze vše Super, Super! (rec. Ex26 91%, náv. Ex28)

ARC DOORS -C-64- Hledejte kouzelný diamant. (rec. Ex26 85%)

ARCHON ULTRA -PC- Něco na způsob bojových šachů, ale s tím rozdílem že do hry můžete zasahovt pomocí akčních meziher. Super! (rec. Ex30 85%)

ARMOUR GEDDON II -Amiga- Pěkně zpracovaný simulátor různých okřídlených i jiných bojových strojů. (rec. Ex29 74%)

BATTLE ISLE II -PC,CD-ROM- Pěkně zpracovaná strategie, která je ale až příliš podobná hře History line. (rec. Ex27 75%)

BEAUTY AND THE BEAST -PC- Roztomilá pohádková hra od Walta Disneye pro malé děti. (rec. Ex27 75%)

BENEATH A STEEL SKY -PC, Amiga- Jedna z nejlepších adventur vůbec. Skvělé kosmické dobrodružství. Super! Super! Super! (rec. Ex28 94%)

BETRAYAL AT KRONDOR -PC- Super rozsáhlý dungeon, ve kterém je velmi dbáno na vztahy mezi postavami. (náv. Ex19+ 85%)

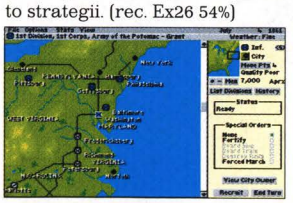
BIG SEA -Amiga- Staří Pirates Golds stále ještě nejsou pokořeni. Big Sea je jen něco na způsob pirátského dobrodružství. (rec. Ex27 72%)

BLASTAR -Amiga- Standardní střílečka, která nijak zvlášť nevybočuje z řady. (rec. Ex20 59%)

BLOB -Amiga,ST- Skvělá logická hra, ve které na vás čeká slizká koule, kterou ovládáte. (rec. Ex20 60%)

BLUE FORCE -PC- Policejní adventure, která je až příliš okoukaná od Police Quest od Sierry. (rec. a náv. Ex26 67%)

BLUE & THE GRAY -Amiga- Boj severu proti jihu opět ožívá v této strategii. (rec. Ex26 54%)



BURNING RUBBER -Amiga- Další rychlá kola na silnici, ale Lotus stále není pokořen. (rec. Ex28 74%)

CANNON FODDER -PC,Amiga- Akčně-strategická hra, ve které ovládáte skupinu vojáků, kteří plní různé mise. Hra je mimořádně zábavná. (rec. Ex22 83%)

CASTLE OF DR. BRAIN -PC- Hra pro logicky uvažující jedince od známé firmy Sierra-On line. (rec. Ex21 88%)

CIVILIZATION -Amiga,PC,ST- Rady na dnes již legendární strategii. (nav. Ex18 74%)

CLIFFHANGER -Amiga- Toto něco mělo být asi podle filmu, ale připomíná to spíše nechutnou komedii. (rec. Ex28 36%)

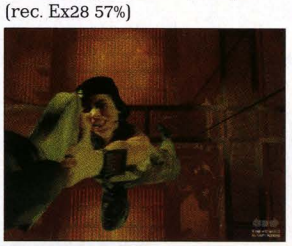
COMMANCHE -PC,CD-ROM- Jeden z nejlépe graficky propracovaných simulátorů. Na CD si užijete i skvělé demo. Super! (rec. Ex29 81%)

COMPANIONS OF XANTH - PC- Originálně propracovaná adventure od firmy Legend Entertainment. (rec. Ex24 85%, náv. Ex25)

CORRIDOR 7 - ALIEN INVASION -PC- Opět hra na způsob legendárního Dooma, ale zas zaostává o krok vzadu. (rec. Ex29 56%)

CREEPERS -PC,Amiga,ST- Logický rychlík, který se velmi podobá legendárním Lemmings, ale figurují zde místo lemmingů housenky. (rec. Ex21 56%, náv. Ex21)

CRITICAL PATH -PC-CD-ROM- Docela dobrá detektivka, která ale nemá příliš hlavu, ani patu. (rec. Ex28 57%)



CRYSTAL KINGDOM DIZZY - Amiga,ST- No comment. (náv. Ex18 66%)

DARKMERE - THE NIGHTMARE'S BEGUN -Amiga- Pěkná hororová hra z ptačí perspektivy. Něco na způsob Cadavera. (rec. Ex30 75%)

DAS SCHVARZE AUGE -Amiga,PC,ST- Skvělý dungeon. První část připravované severské fantasy trilogie. (rec. Ex18 69%)

DESERT STRIKE - Amiga,ST, PC- Originální, arcade. Plníte mise s vrtulníkem, jehož bojový arsenál, je vaší jedinou nadějí proti všudypřítomným nepřátelům. (rec. Ex18 84%)

DISCIPLES OF STEEL -PC- Hra pro bestiální hráče AD&D, při které si rozhodně pěkné grafiky neužijete. (rec. Ex25 65%)

DISPOSABLE HERO -Amiga- Pěkně zpracované vesmírná střílečka na odreagování. (rec. Ex25 87%)

DOGFIGHT -PC- Simulátor, ve kterém se mohou setkat ta nejmodernější letadla s těmi nejstaršími. (rec. Ex19 70%)

DOOM -PC- Volné pokračování hry Wolfenstain 3D, které umožňuje propojit až čtyři počítače. Grafika je skvělá a krve si také užijete až dost. Super! (rec. Ex23 98%, náv. Ex25)

DRACULA UNLEASHED -PC-CD-ROM- Perfektní adventure od tvůrců legendárního Sherlocka Holmese. Hra je plná strašidelné hudby a perfektních digitalizací. (rec. Ex26 85%)

DRAGONSPHERE -PC,CD-ROM- Skvěle graficky zpracovaná hra od firmy Microproce. Čeká na vás pěkný fantasy příběh... (rec. Ex 27 70%)

DUNGEON HACK -PC- Dungeon, který je dělán podle pravidel AD&D - Edice Forgotten realms. Škoda jen, že chodby se generují náhodně, a proto hra dosti ztrácí smysl.(Ex23 51%)

ENCHANTER -PC,Amiga,C-64- Další nezdařilá adventura. (náv. Ex20 58%)

ENTITY -Amiga,ST,PC- Naprosto neoriginální arcade. Ale hlavní hrdinka, grafika, hudba a zvukové efekty upoutají každého. (rec. Ex18 60%)

EPIC PINBALL -PC- Další ze zpracování pinballu na osobní počítač. (rec. Ex23 65%)

EYE OF BEHOLDER III -PC- Poslední díl (?) známé beholdrovské trilogie. Mimo častého nahrávání skoro nic nového. (rec. Ex18 74%, náv. Ex18)

F-14 FLEET DEFENDER -PC- Skvěle graficky zpracovaný simulátor stíhačky. (rec. Ex27 56%)

FANTASY EMPIRES -PC- Opět další strategie (stejně jako Storngold) inspirovaná pravidly AD&D. (rec. Ex21 94%)

FAIRY TALES - MIXED UP -PC- Další z pěkných pohádkových adventur od Sierry. (rec. Ex28 68%)

FASCINATION -PC,Amiga- Pěkná detektivní adventure. (náv. Ex 20 69%)

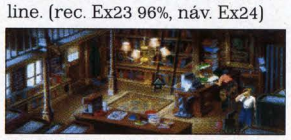
FLIGHT SIMULATOR V -PC- Skvělý simulátor osobního letadla, který podporuje i SVGA. (rec. Ex24 77%)

FREDDY PHARKAS -PC- Adventure z divokého západu, ve které se bez manuálu (a bez návodu) neobejdete. (rec. Ex18 85%, náv.Ex19)

FRONTIER - ELITE II -PC,Amiga- Obchodní simulátor kosmické lodi, který je zpracován klasickou vektorovou grafikou. (rec. Ex22 91%)

FURY OF THE FURRIES -PC- Logická hra, ve které ovládáte chlupaté koule-mimozemšťany. (rec. Ex23 89%)

GABRIEL KNIGHT -PC- Další skvělá hororovo-policejní adventura od mistrů ze Sierry-On line. (rec. Ex23 96%, náv. Ex24)



GATEWAY II -PC- Kosmické dobrodružství opět ožívá. (náv. Ex 20 80%)

GENESIA -PC- Mírně okopírovaný Populous, ale hra samotná je docela pěkná. (rec. Ex28 51%)

GIZMOS & GADGETS! -PC- Proboha, to snad ne! (rec. Ex24 20%)

GOAL -Amiga,PC- Nic nového pod sluncem, jen další fotbal. (rec. Ex22 80%)

GOBLIIINS III -PC,Amiga- Skvělá komicko-logická hra, při které se budete jistě válet po zemi smíchy. V tomto třetím díle ovládáte již jen jednoho skřeta, který je ale ještě nezbednější než všichni jeho předchůdci. (rec. Ex22 90%, náv. Ex25)

GUNSHIP 2000 - PC,Amiga- Tuctový vektorový simulátor vrtulníku. (rec. Ex19 65%)

HIGH COMMAND -PC- Zase jen suchá strategie, ve které není jediná animace. (rec. Ex28 47%)

HIRED GUNS -Amiga,PC- Neobvyklá akční hra až pro čtyři hráče najednou. Verze pro PC je naprosto strašná. (rec. Ex22 80%, náv. Ex 27, 28, 29)

HORDE -PC,CD-ROM- Perfektní strategicko-akční hra z dob rytířů a hrdinských činů. (rec. Ex27 90%)

HUMANS -Amiga, PC,Jaguar- Logicko-akční hra na způsob Vikingů, ale odehrává se o nějaký ten pátek dříve. (rec. a náv. Ex21 80%)

CHUCK ROCK II -Amiga,8-bity- Obyčejné pravěké arcade. Hrdinou tentokrát Chuckův syn, nic nového. (rec. Ex18 54%)

INCA -PC- Logicko-akční boj o zlato Inků. (náv. Ex22 75%)

INCA II -PC, CD-ROM- Dobrá logická hra, ve které nejde jen o zlato Inků. (rec. a náv. Ex22 80%)

INDIANA JONES III -PC,Amiga,ST- Skvělý film, ještě lépe zpracovaný na osobním počítači. (náv. Ex20 73%)

IN EXTREMIS -PC- Průměrná střílečka na styl Dooma, která ho ale zdaleka nedostihuje. (rec. Ex26 57%)

IRON HELIX -PC-CD-ROM- Pěkný super vegový dungeon z budoucnosti pod Windows. (rec. Ex[illegible] 89%)

ISHAR II -PC, Amiga,ST- Skvělé pokračování úspěšného dungeonu Ishar I. (rec. Ex19 80%, náv. Ex21)

DOOM

EXCALIBUR
id
INC
SOFTWARE

ISLE OF THE DEAD -PC- Obyčejná chodička, hledačka po ostrově, při které si ale užijete černého humoru až nad hlavu. (rec. Ex 23 78%)

JIMMY WH. SNOOKER -PC, Amiga,ST- Další ze série kulečníků na osobním počítači. (rec. Ex19 66%)

JOURNEYMAN PROJECT -PC-CD-ROM, MAC- Skvělý kosmický dungeon, který je kompletně dělán ve třech dimenzích. (rec. Ex28 80%)

JURRASIC PARK -PC, Amiga- Pěkná akční hra, která je rozdělena do dvou hlavních, od sebe se lišících úrovní. (rec. Ex20 81%)

KING'S QUEST III -PC, Amiga,ST- Na dnešní dobu již jen průměrná adventure z pohádkového prostředí. (náv. Ex21% 60)

KING'S QUEST IV -PC- Klasická pohádková sierrácká adventura. (náv. Ex18)

LABYRINTH OF TIME -PC-CD-ROM- Skvěle propracovaná logická adventure, která je kompletně dělána v 3D. Při hře je ale nedostatek animací. (rec. Ex26 70%)

LANDS OF LORE -PC- Jeden snad z nejdokonalejších dungeonů vůbec. Skvělá grafika a hudba. (náv.Ex19+, 20+, rec. Ex21 89%)

LARRY VI -PC,CD-ROM- Veselá adventure od Sierry, při které si kromě spousty legrace užijete i trochu sexu. (rec. a náv. Ex23 95%)

LAST ACTION HERO -Amiga- Chodíte a mlátíte. Špatný vtip od firmy Psygnosis. (rec. Ex28 58%)

LAWNMOVER MAN -PC-CD-ROM- Velmi zábavná akční hra na motivy slavného filmu. Škoda jen, že rozlišení je tak malé, přímo hrozné. (rec. Ex27 82%)

LEGACY -PC- Hororová hra, kterou vidíte z vlastních očí, něco jako Elvira. (rec. Ex18 81%, náv. Ex19)

LEGEND -PC, Amiga,ST- Ničím neohromující dungeon z ptačího pohledu. (rec. Ex19 70%)

LEGEND OF KYRANDIA II - HAND OF FATE -PC- Perfektní pohádková adventure s dokonalou grafikou a hudbou. Obtížnost hry není příliš vys[illegible] a proto bych ji doporučil všem. (rec. Ex 22 7[illegible] Ex23)

LIBERATION Amiga-[illegible]ický [illegible]c. Ex26 82%)

[illegible] 386 PRO -PC- Dokonalý super VGAový golf. Super - speciál!! (rec. Ex21 90%)

LITIL DIVIL -PC- Malý ďáblík na cestě peklem, který nadává jako špaček. (rec. Ex24 85%)

LOST IN TIME -PC- Další ze série logických her od firmy Coktel Vision. (rec. Ex22 88%, náv. Ex23)

LOST VINKINGS -PC,Amiga, ST- Perfektní logicko-akční hra o třech Vikingách, při které si užijete spoustu legrace. (rec. Ex19 70%)

MADDOG MCGREE -PC-CD-ROM- Jen stupidní westernová střílečka, ale se skvělou digitalizovanou grafikou. (rec. Ex22 92%)

MANIAC MANSION II -PC- Dokonalá adventure od Lucasfilmu, ve které nechybí množství humoru. (náv. Ex19 83%)

MARTIAN MEMORANDUM - PC- Těžká, ale zato skvěle digitalizovaná adventure. (náv. Ex19+ 71%)

MASTER OF ORION -PC- Velmi obtížná, ale zajímavá strategická hra z vesmírného prostředí. (rec. Ex21 72%)

MAUPITI ISLAND -Amiga,ST, PC- Skvěle technicky provedená adventure s až nehratelnou obtížností. (rec. Ex18 80%)

MEGA RACE -PC-CD-ROM- Naprosto perfektní závody, které jsou kompletně dělány 3D. Škoda jen, že hru za tři dny dohrajete. Super! Super! (rec. Ex28 95%)

METAL MUTANT -Amiga,ST, PC- Docela složitá roboťácká arcade s logickými problémy. Více než slušné. (rec. Ex18 75%)

MICROCOSM -PC-CD-ROM, CD 32- Střílečka, která se odehrává v lidském těle - velmi podobné Rebel Assault od Lucasfilms. (rec. Ex 26 82%)

MIGHT AND MAGIC V -PC- Další pokračování rozsáhlých dungeonů ze série Might & Magic. (rec. Ex21 83%, náv. Ex22)

MORPH -Amiga, ST- Roztomilá logická hra pro příznivce humoru. (rec. Ex19 57%)

MORTAL KOMBAT -PC,Amiga- Velmi brutální karate s digitalizovanými postavami. (rec. Ex23 78%)

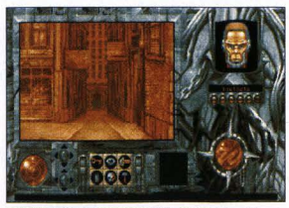
NETWORK RALLY -PC- Skvěle graficky propracované rally, které ale po čase přestane bavit. (rec. Ex28 70%)

NHL HOCKEY -PC- Jeden z nejlepších hokejů na PC. Prostě je to pecka. Super! (rec. Ex25 87%)

PEPPERS ADVENTURE IN TIME -PC- Roztomilá adventura, ve k[illegible]e dozvíte to, co nevíte [illegible]ých vynálezech lidstva. [illegible] Ex 27 80%)

[illegible]ERSONAL NIGHTMARE - Dosti tuhá, a také stará, horrorová adventure. (náv. Ex18)

PERIHELION - THE PROPHERCY -Amiga- Tajemný adventure-dungeon z kosmického prostředí. (rec. Ex26 92%, náv. Ex28)



POLICE QUEST III -PC- Další policejní příběh od Sierry. (náv. Ex26 74%)

POLICE QUEST IV -PC- Jedna z prvních adventur, která podporuje SVGA. Hra je zasazena do policejního prostředí, ve kterém budete řešit spousty brutálních vražd. Brrr! (rec. Ex 23 91%, náv. Ex25)

PRINCE OF PERSIA II -PC- Skvělé pokračování legendárního Prince of Persia. Lepší grafika a zvuky, ale větší obtížnost. (rec. Ex18 86%, náv. Ex18+)

PRIVATEER -PC- Obchodně-simulační hra, odehrávající se ve vzdáleném vesmíru. (rec. Ex21 80%)

PROTOSTAR -PC- Opět nějaká záchrana lidstva prostřednictvím akční strategie. (rec. Ex26 66%)

PUTT-PUTT GOES TO THE MOON -PC,Amiga- Logická adventura pro malé děti, ve které je hlavně dbáno na super zvukové efekty. (rec. a náv. Ex23 78%)

QUARKY & QUAYSOO'S TURBO SCIENCE -PC,MAC- Nic moc, ale dozvíte se spoustu věcí o objevech lidstva. (rec. Ex26 47%)

QUEST FOR GLORY IV -PC- Perfektně graficky zpracovaná fantastická adventura, ve které na vás čeká i nějaká ta hororová scéna. (rec. Ex23 98%, náv. Ex25)

RACE INTO SPACE -PC- Strategická hra, ve které jde o velký vesmírný závod mezi takovými imperii jako jsou U.S.A a Sovětský svaz. (rec. Ex21 86%)

RAPTOR - CALL OF THE SHADOWS -PC- Střílečka na odreagování, která je dokonce lepší než legendární Xenon II. Super! (rec. Ex 27 87%)

RAVENLOFT -PC- Skvělý dungeon, který jako první pracuje ve vyšším rozlišení než je 320x200. Super! (rec. Ex27 94%)

REBEL ASSAULT -PC-CD-ROM- Skvělé akční zpracování hvězdných válek na CD, ve kterém si užijete spoustu animovaných sekvencí. (rec. a náv. Ex24 90%)

RETURN OF THE PHANTOM - PC- Solidní adventure od Microprose o záhadném fantómovi pařížské opery. (rec. Ex19 66%, náv. Ex21)

RETURN TO ZORK -PC,MAC- Kompletně mluvené adventure z vlastních očí. (náv. Ex20 79%)

RYDER CUP -PC- Další z golfů, který ale nesahá Links 386 ani po pás. (rec. Ex27 62%)

SAM & MAX - HIT THE ROAD - PC- Policejní adventure, v níž pomocí psa a brutálního králíka řešíte případ mizení stromů z naší planety. (rec. a náv. Ex22 87%)

SECOND SAMURAI -Amiga- Další pokračování slavné hry. Toto druhé dílko umožňuje dokonce hru dvou hráčů, ale jinak normální 2d mlátička. (rec. Ex25 85%)

SETTLERS -Amiga,PC- Perfektní strategie se spoustou legračních detailů. (rec. Ex23 91%)

SEVEN CITIES OF GOLD -PC- Naprosto strašná hra, za kterou by se měla Electronic Arts stydět. Chudák Kolumbus... (rec. Ex27 43%)

SHADOW CASTER -PC- Skvělý akční dungeon ultimovského stylu. Ovládáte jednu postavu, která po čase získá různé přeměny. (rec., náv. Ex22 95%)

SHADOW PRESIDENT -PC- Hrozná strategie, ve které se ale dozvíte spoustu zajímavých faktů z historie. (rec. Ex27 25%)

SILVERBALL -PC- Další pinball na PC, ve kterém je hlavně kladen důraz na hudební doprovod. (rec. Ex26 85%)

SIMCITY 2000 -PC,MAC- Perfektní pokračování dílu prvního, provedeno v SVGA ve 3D pohledu. (rec. a náv. Ex24 80%)

SIMLIFE -Amiga,PC- Simulace vzniku života na naší planetě, velmi zmatené. (rec. Ex20 58%)

SIMON THE SORCERER - PC,Amiga- Snad nejlepší adventura na světě, ve které nechybí humor, skvělá grafika, ani nápad. Super! Super! (rec. Ex21 94%)

SIR ERIC THE UNREADY -PC- Skvělá textovka, plná, humoru. (nav. Ex18 73%)

SPACE HULK -PC- Akční dungeon z budoucnosti, ve kterém ovládáte čtveřici terminátorů. (rec. Ex22 92%)

SPACE QUEST IV -PC- Kosmická adventure od firmy Sierra- On line, ve které se setkáte se spoustou mutantů. (náv. Ex21 84%)

STARDUST -Amiga- Skvělá grafika, která ale po čase (jako vše) omrzí. Tuctová střílečka. (rec. Ex23 65%)

STAR WARS CHESS -PC,CD-ROM- Další bojové šachy, tentokrát však z filmu Star Wars. Celá hra běží pod windows a proto vyžaduje rychlý hardware. (rec. Ex27 66%)

STRIKE COMMANDER -PC- Skvělý letecký simulátor se skvělou grafikou. (rec. Ex18 85%)

STRONGHOLD -PC- Velmi zábavná strategie podle pravidel AD&D. (náv. Ex19+ 72%)

STUNTS ISLAND -PC,Amiga- Letecký simulátor, ve kterém nejde o plnění misí, ale o natáčení záběrů pro film. (rec. Ex21 90%)

SUBWAR 2050 -PC- Válka ponorek začala, a vy zasahujete malou bojovou ponorkou do válečného dění. Ve hře jsou zvláště vydařené zvuky, kvůli kterým stojí zato si koupit Sound Blaster. (rec. Ex 22 89%)

SUPERFROG -Amiga- Bezduchá složitá arcade s báječnou grafikou. Team 17 je Team 17. (rec. Ex18 70%)

SVĚTÁK BOB -Amiga- Pokus o českou hru - nezdařilý. (rec. Ex 23 21%, náv. Ex24)

SYNDICATE -PC,Amiga- Skvělá strategicko-akční hra, ve které plníte různé mise se čtveřicí polorobotů. (rec. Ex19 80%, náv. Ex23)

TFX -PC- Perfektní simulátor, který úzce navazuje na svého předchůdce F-29. (rec. Ex24 89%)

THE 7th GUEST -PC,CD-ROM- Hororová hra, která byla kompletně dělána ve 3D studiu. Super! (rec. Ex21 100%, náv. Ex21)

THE CONQUEST OF LONGBOW -PC- Skvěle nakreslená adventure s Robinem Hoodem v hlavní roli. (náv. Ex18 80%)

TROLLS -PC,Amiga,ST- Miloučká 2D chodička, skákačka, ve které figuruji známé hračky. (rec. Ex21 75%)

TURRICAN III -Amiga- Již třetí díl této bestiální 2D chodičky. (rec. Ex25 74%)

UFO -PC- Vcelku pěkná strategicko akční hra, ve které vůbec nejde o Mickey mouse, ale o... (rec. Ex28 72%)

UNLIMITED ADVENTURE -PC- První editor svého druhu, který slouží na tvorbu vlastních dobrodružství podle pravidel AD&D. (rec. Ex22 79%)

UNNATURAL SELECTION -PC- Hra plná digitalizovaných zvuků a perfektní grafiky. Příšery znovu ožívají... (rec. Ex24 85%)

WALKER -Amiga- Skvělá střílečka z budoucnosti, ve které se krví nešetří. (rec. Ex19 83%)

WAR IN THE GULF -PC,Amiga,ST- Velmi okopírovaný Pacifik Island- simulace tanku. (rec. Ex19 72%)

WEEN -PC,Amiga,ST- Logická hra od tvůrců legendárních (náv. Ex19 74%)

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO? -PC-CD-ROM- Velmi únavná detektivní hra se skvělou hudbou. (rec. Ex25 52%)

WINTER OLYMPIC - LILLEHAMMER 94 -PC,Amiga- Naprosto hrozný propadák, který si hraje na olympijské hry. (rec. Ex25 45%)

WIZARDRY VII -PC- Ve své době nejrozsáhlejší dungeon, ve kterém boj probíhá po kolech. (náv. Ex21 84%, 23, 24)

WOLFPACK -PC,CD-ROM- Klasický simulátor ponorek, který za moc nestojí, ale vše zachraňuje perfektní demo. (rec. Ex28 80%)

X-WING -PC- Bojový vesmírný simulátor se skvělými animacemi aneb Hvězdné Války 100 x jinak. (rec. Ex18 85%)

YOJOE! -PC,Amiga- Pěkná akční hra pro dva hráče, ve které sbíráte zbraně a pěkně z ostra bojujete. (rec. Ex20 60%)

ZOOL II -Amiga,PC- Klasická 2D chodička-skákačka, která nepřináší nic nového. (rec. Ex23 52%)

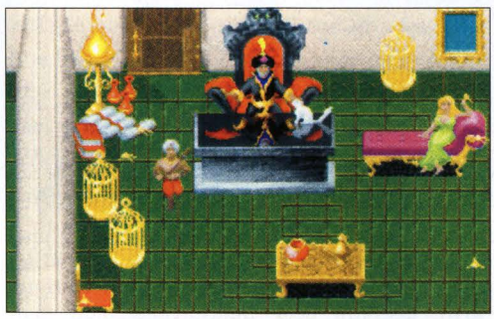
zpracoval **BEAST** ■

PC

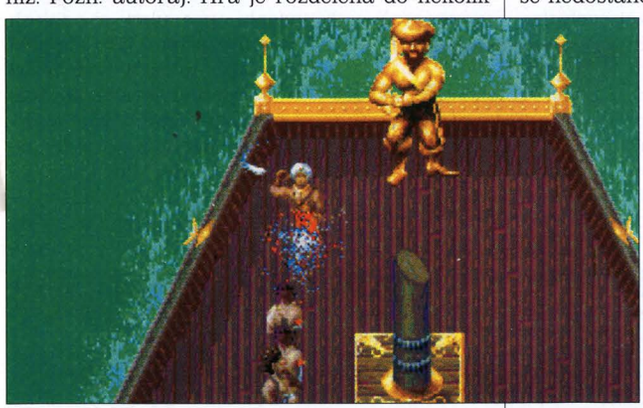
Al-qadim the Genie's Curse

Kdysi dávno žil v jedné malé vesnici chytrý a hbitý chlapec. Jmenoval se Al-qadim.

Nebyl to ovšem ledajaký chlapec. Již v mládí měl velkou sílu. Jednoho krásného dne, když Al-qadim šel ven, stalo to, co se raději státi nemělo. Při pádu na zem zahlédl v dáli něco, co mírně připomínalo olejovou lampu. Al-qadim lampu sebral a že byla velmi zaprášená otřel jí. A co se nestalo. Z lampy vyletěl džin. Jenomže to nebyl hodný džin, který vám splní tři přání a pak zase zmizí. Byl to velmi zlý džin, protože hned co se dostal ven z kouzelné lampy zmizel a již se chlapci neukázal. Zlý a krutý džin páchal po světě velké zlo. Pálil domy. Rozfoukával úrodu na polích a zaříkával zlými kouzly lidi. A protože Al-qadim cítil vinu na sobě rozhodl se jít zabít zlého džina. A tím začíná váš příběh.



Firma SSI nám opět přichystala pěkný bonbónek. Jak jsme si již zvykli již zmiňovaná firma SSI dělá pořád více her z horního pohledu. Můžeme například uvést hry jako Darksoon, Dark Legions atd. Nyní tu je naprosto nová hra, která se mírně podobá těmto hrám. Hra nese jméno Al-qadim. Jedná se o hru typu arcada, dungeon, adventur. Opravdu. Věřte mi. Tato hra skrývá toto vše a to v jednom ději, v jedno balení no prostě v jedné hře. Nyní už se podívám na hru samotnou. Děj hry se odehrává v již době dávno minulé. Nevím přesně kdy, ale asi tak kolem 11.století. Účelem hry je projít pasti, lesy, města, podzemí a různé bájné země. Zajímavé a možná špatné na této hře je to, že všechna dobrodružství procházíte jen s jednou postavou. A to není všechno. Vy si tu postavu nemůžete ani vybrat. Tím mám na mysli, že nejde změnit tvář, povolání, přidat nebo ubrat sílu atd. Toto vše je si myslím ale zanedbatelné o proti tomu co na vás čeká v samotné hře. Tak se nyní už podruhé na tu hru podíváme (já se na všechno dívám hrozně dlouho takže jestli se chcete opravdu dozvědět něco o hře tak popojeďte vašima očima o pět nebo deset řádků níž. Pozn. autora). Hra je rozdělena do několik

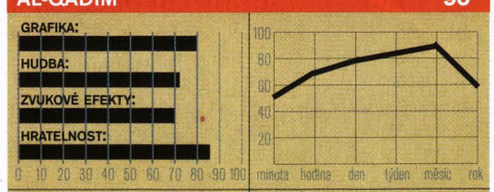


epizod. První je podzemí, kde si hra prověří vaše schopnosti s myší, klávesnicí nebo joystickem. Ano čtete správně hra lze hrát i s tou podivnou pákou co nosí JKL na hlavě. (No, každý máme svou vadu, že?) Vaše schopnosti se prověřují jednoduchým ale účinným testem. Test se skládá z padání kamenů, střílení ohnivých plamenů, jezdících pil, ze skrytých bodáků a mnoha dalších nepříjemných věcí. Po úspěšném dokončení této epizody se již hra stává tou pravou arkádo-dobrodružno-logickou hrou (jazykozpytci prominou. Pozn. autora). Ocitnete se na poušti a čirou náhodou hned u města. Po vlezení do již do zmíněného města rychle pochopíte proč píšu, že hra se podobá hře DARKSOON. Ale k tomu až později. Ve městě si budete moci najmout velbloud. Rozbít v domě u kouzelníka vázy (toto mně zvlášť bavilo). Nechybí zde ani již klasické vykrádání bytů, mluvení s postavami ba i dokonce nakupování se nevyhnulo vašemu dobrodružství. Další úroveň je zámek nebo hrad, já už nevím. Ještě se vrátím k těm úrovním. Úrovně se procházejí libovolně a bez jakýchkoliv překážek. Prostě řečeno najedete co nejvíce doleva končící obrazovky a je to. Další úrovně vám zde nebudu popisovat, protože jich je opravdu mnoho. Po cestě budete moci nakupovat různé zbraně a kouzla, které budete moc potřebovat. Časem naleznete i lahvičky s uzdravovacími nápoji. Nevyhnete se ani již dneska dotěrným klíčům, bez kterých se nedostanete do místností atd. Zaříkávací svitky jsou v této hře na denním pořádku a začarované taky. Postupem času budete získávat další levely a s tím i zkušenosti. To je vše k ději hry a nyní ke zpracování hry. Celá hra je dělána něco jako z 3D pohledu (kdo nechápe ať se podívá na obrázky). Grafika hry je velmi dobrá a animace totéž. Všechny detaily jsou precizně vypracovány do sebemenší skulinky. Hudba a zvukové efekty jsou na tom také dobře. V každé úrovni vás doprovází jiná hudba. Pro zajímavost bych uvedl, že hra již podporuje i Wave Blaster, takže kdo má tuhle nadpřirozenou zvukovou kartu, může vykřiknout hurááá. Po celou hru je slyšet například pískot ptáků, šumění moře atd. Jestliže někdo pořád nechápe o co se jedná, tak v následujících řádcích uvádím porovnání s ostatními hrami. Hru bych nejdříve srovnal s velice podobnou hrou a to z již zmiňovaným Darksoonem. Hra je dělána stejnou grafikou. Pohled na postavy je také stejný. Vzhledem k tomu je ovšem stejně lepší Al-qadim. Druhá hra je Dark Legions. Hra je opět dělána ve stejném pojetí. Stejný pohled na postavy a grafika totéž. Hry jsou asi tak na stejné úrovni, ale mně se líbí více Al-qadim, protože je o moc bojovnější a nechybí zde humor.

Můj závěrečný verdikt zní asi takto: Hra je dobrá po všech stránkách. Moc se mi líbí a osobně ji všem doporučuji. (Chlapci dávají výborné čtyři hvězdičky z pěti, děvčata neuvěřitelných pět hvězdiček. -ml-) U návodu na Al-qadima nashledanou.

SHADOW

AL-QADIM - **90%**



+ velmi přehledné boje	
+ dobrá grafika	
+ hra na joysticku	
- někdy zdlouhavé	
- jen jedna možnost popovídat si	
- přendávání zbraní	

ARKÁDO - ADVENTURA

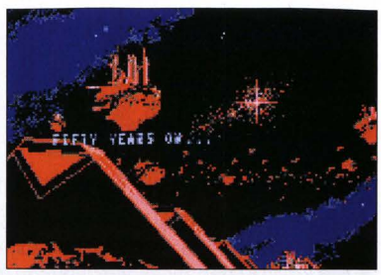
Al-qadim	90
Darklegions	88
Darksoon	82
Ultima VIII Pagan	75
Ultima VII	65

Testováno na: 386/40 DX, 4 MB RAM. **Požadavky:** 386 4 MB RAM. **Existuje na:** PC. **Výrobce,rok:** SSI, 1994. **Testoval:** Shadow.

AMIGA

K240

Skvělé pokračování Utopie aneb Simcity 2000 ve vesmíru a ještě lepší.



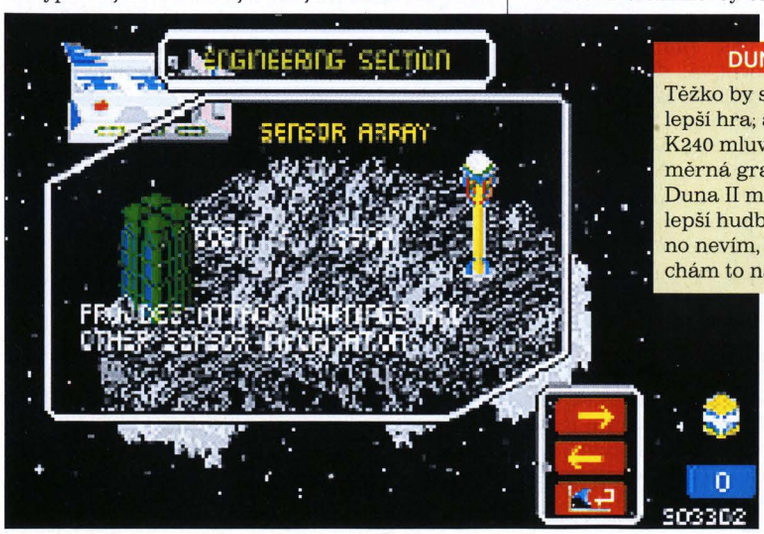
Vcelku běžná záležitost. Vesmírná loď UFF-145A Syracuse je na pravidelné rutinní inspekční cestě. Z doku vyplula před 10 lety, ale od té doby ji nepotkala zatím žádná neobvyklá událost. Ani roj meteoritů, kterým musela proletět, by nemusel být pro tuto silně vyzbrojenou loď žádnou větší překážkou. Ale... Počítač náhle hlasí stav nejvyššího ohrožení. "Seržante, co se to tu k sakru děje?" zeptá se kapitán lodi. "Nevím kapitáne, ale stále se zmenšuje energie ve všech našich štítech." odpovídá mu poručík... "kapitáne, počítače začínají vypovídat službu, co mám dělat?"... "Nic nefunguje...ÁÁÁ... Pak následoval už jen výbuch lodi...

Zpráva o zániku:
Loď: *UFF-145A Syracuse*
Ztráty: *Celá posádka*
Příčiny poruchy: *Pravděpodobně sabotáž*
Další informace: *neznámy*

... o 50 let později se zdánlivě nic nezměnilo, ale nebezpečí stále trvá... Jaké nebezpečí, to se sice nedozvíte, ale během hry to poznáte. To asi vypadá na něco z budoucnosti, že. Obrázek vesmírné loďky na pozadí menu to jen potvrzuje. No uvidíme co bude dál. Zkusil jsem kliknout na Alien, třeba se objeví nějací vetřelci. No a světe div se, vetřelci se objevili. Nejednalo se o přehlídku vetřelčí krásy, ale o výběr obtížnosti. Tak třeba, když si vyberete typ KLL-KP-QUA, druh hmyzu s hromadnou inteligencí, z hvězdy Tau Ceti III, jedná se nejjednodušší obtížnost, podobně jako u typu Lak'Maj'Traac', i přes jejich přezdívku požírači rud. Ale Rigellionská konfederace anebo takový Swixorangoni, jo to už je jiný kafe. Jestli jste si při čtení těchto národností nezlomili jazyk, můžeme jet dál. Nyní jste již připraveni, víte, že to bude z budoucnosti, že tam budou vetřelci a že se to jmenuje K240. Byl jsme na tom stejně, a proto jsem kliknul na "play". Od jedné pobočky syndikátu firmy Tetracorp jsem obdržel jeden asteroid, jednu dopravní loď a nějaké peníze do začátku. Chvíli jsem se díval a... vždyť to vypadá jako ta... no jak se jmenovala ta hra... (o dvě hodiny později) Heuréka, Utopia se jmenovala, že nevíte o čem to mluvím. No přece Utopia, asi tak tři roky stará strategie, stavěli se továrny, laserová děla, tanky, raketomety, pak přijel nepřítel a všechno vám to zničil, už si doufám vzpomínáte. K240 se ovšem liší. Jednak u Utopie se jednalo o jeden kontinent (jestli se nepletu hi, hi, hi), kdežto zde je to jen jeden (zatím) malý asteroid a jednak je zde daleko hezčí grafika (to jsem ale zjistil až později). Myslel jsem si totiž, že si hned postavím nějakou tu továrnu a budu vysmátej, ale nechval dne před večerem, neříkej hop dokud si nepřeskočil a zelený jak sedma. Nic jsem totiž nepostavil, stále mi to psalo, že nemám peníze, ačkoliv v této úrovni mám okolo 400 000 kreditů. Po půl hodině jsem důkladně promačkal celou klávesnici a hle... na nic jsem nepřišel. Další půl hodinu jsem strávil zkoumáním různých položek v menu, bohužel výsledek stejný. Pak jsem náhodou znovu klikl na ikonu s grafy a na následuvší se objevené obrazovce jsem jen tak kliknul a hle začal jsem dotovat stavby budov, lodí, raket a satelitů (k tomu až později). No konečně, hned jsem začal stavět jak o závod a podobně jako v Utopii se nejprve objevila kostra budovy a za chvíli, asi za 30 dní (samozřejmě že ne skutečných, to bych asi usnul) se objevily budovy v celé jejich 3D kráse. No paráda hned to bylo o něčem jiném. Postavil jsem si obytnej barák, sluneční elektrárnu, velitelskou základnu, obrannou laserovou věž a ... ne nebudu tady vypisovat všechny budovy, které lze postavit, jsou jich mraky a zaplácl bych tím nejmíň půlku Exkouše. Všechny ale vypadají super, přirovnal bych je zhruba tak k budovám v Simcity 2000, ne fakt nepřeháním. Tak teď ale k jádru této strategie. Co je vašim cílem? Vyhrát! To asi nestačí, a proto přidám ještě jednu otázku, na kterou si vzápětí odpovím. Jak toho dosáhnout? Jednoduše! Ne takhle by to asi nešlo, to byste se toho asi moc nedozvěděli. Zkrátka máte za pomoci kreditů vybudovat dostatečně silnou vesmírnou letku na zničení všech nepřátel v sektoru K240. Můžete použít i rakety typu AA (nikoliv vzduch-vzduch, ale asteroid-asteroid), ale to není to nejlepší. Teď ale vyvstala další otázka. Jak ty peníze získat? No krávy pást nebudete, z prodeje hamburgerů taky ne a v Tutovce či Lotynce taky ne. Takže musíte dolovat. Nebude to koření jako v Duně či uhlí jako v Setlerech, ale něco jiného. Blíže specifikovat to nemohu, protože nerosty jako Crystalite, Quazinc, Dragonium či Traxium pro mne znamenají to samé jako džubáš či babáš. Pak je zde ještě jeden příjem, ale pro mě neznámého původu. Peníze totiž přibývají jaksi sami od sebe, pravděpodobně daně či něco podobného, ale nic takové nikde neregulujete, takže izý. Peníze tedy už máme a teď jak je správně využít. Mimo již zmíněnou výstavbu všeho možného si můžete objednat "blueprints", jak bych to vhodně přeložil to nevím, a proto se to pokusím nějak opsat. Většinou to jsou vlastně plány na výrobu nových typů budov, lodí či raket. Ale někdy to jsou jen jakási vylepšení, která např. zdvojnásobí výrobu energie u slunečních generátorů, zdvojnásobí produkci v dolech apod. Tyto "blueprints" jsou ale pěkně mastné, takže to chvíli trvá než si našetříte potřebnou škváru, ale rozhodně se vyplatí. Budou vám v dopravní lodi přivezeny na pravidelné (cca každých 250 dní) lince Impérium-K240, do té lodi nakládáte vytěžené nerosty. Neprodávejte ale vždy všechny vytěžené nerosty, protože

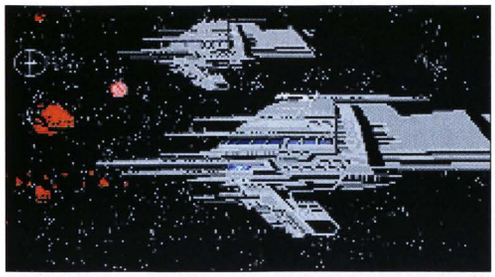
THE SETTLERS

U Setlerů také záviselo na těžbě nerostů a také se jedná o real-time strategii. Setleři sice nekladli takový důraz na boje a brzo omrzeli, ale měli daleko lepší animace, hudbu a zvuky. Takže to opět nechám na vás.



DUNE II

Těžko by se vybírala lepší hra, ale pro K240 mluví trojrozměrná grafika, ale Duna II měla zas lepší hudbu a zvuky, no nevím, nevím, nechám to na vás.

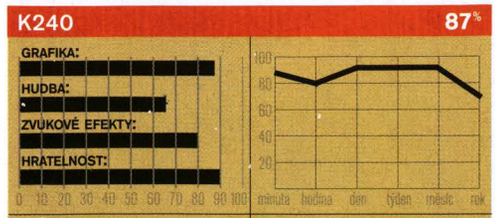


jsou potřebné pro výrobu lodí či raket a vaše doly nejsou bezedné, i přes občasnou hlášku, že bylo objeveno nové ložisko Bytania apod. A i přes sebevětší šetření byste s těmi nerosty stejně nevystačili, a proto musíte objevovat a osidlovat nové asteroidy. Čím více asteroidů tím vyšší těžba nerostů a tím více penízků, no a pak si již můžete vybudovat nějakou tu vesmírnou flotilu, pořádní je vybavit (nějaké lodě už máte skoro od začátku a zadarmo, Impérium na vás bylo tak hodné poslalo vám i nějakou tu válečnou loďku, ale záleží na obtížnosti) na zničení nepřítele. Popřípadě můžete použít zmíněné rakety, ale abyste se trefili musíte se dost přiblížit a to pak riskujete srážku anebo nepřátelský útok. No prostě typická strategie. Jestli se obáváte přílišného stereotypu, jste na velkém omylu. Za prvé musíte být stále ve střehu kvůli velmi častým nepřátelským útokům z nepřítelem obsazených asteroidů (chcete ty asteroidy prozkoumat, smůla musíte nad nimi mít špionáží satelit). Dalším zpestřením je výskyt různých hlášení typu: bylo vám odcizeno 3000 kreditů pachatel neznámý, klesly ceny drahých nerostů nebo zvýšená radiace na asteroidu XSC-258-43. Z letargie vás vytrhne třeba i kometa, která prolétá sektorem K240 a která zničí vše co ji přilétne do cesty. Zkrátka nudit se nebudete. možností na změnu strategie je tu spousta. Závěrem zhodnotím jednotlivé parametry hry. Grafika je celkem super, animace slušný, zvukové efekty taky, ale hudba je kamenem úrazu, protože kromě intra se jí snad už nedočkáte. A co se týká ovládání, tak až na ten počáteční zádrhel se stavbou je bez vážnějších problémů. Nevím, co bych ještě dodal, snad jen že se je to super a že jsem se musel dost přemlouvat abych z K240 vyskočil a napsal tuto recenzi. Teď už to mám za sebou a můžu se k ní, němu, tomu (jakej rod je K240?) vrátit. **LEWIS**

SIMCITY 2000

Simcity 2000 sice běhá ve větším rozlišení, ale jedná se o suchou strategii, čili jen vydělávání peněz a prosperita města, kdežto K240 má i válečnou stránku, která potěší každého stratéga. Takže bych volil K240.

K240 87%



+ super grafika
+ velká variabilita hry
+ skvělá zábava
- skoro úplná absence hudby

STRATEGIE

K240	87
The Settlers	85
Dune II	84
Simcity 2000	80
Utopia	75

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. **Požadavky:** Amiga 500 + 1 MB RAM. **Doporučeno:** Amiga 1200, HD. **Existuje na:** A500, A1200. **Výrobce, rok:** Gremlin, 1994. **Testoval:** Lewis

PC, AMIGA

Paperboy 2

Vhodné pro odreagování, existují také lepší hry.

Je tomu již řada let, co jsem na svém prvním počítači hrál hru jménem PaperBoy. Tato hra, která existovala téměř na všech osmibitových počítačích se dostala i na výkonnější stroje s hlavičkou PC. Na tom není nic divného, to se děje v mnoha případech, tentokrát v tom má prsty firma Mindscape.

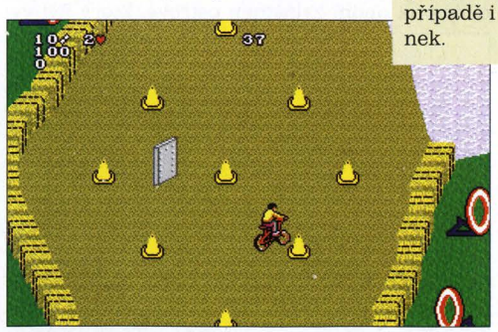
Nutno říci, že od dob Sinclaira se tato hra téměř vůbec nezměnila. Grafika zůstává na stejné úrovni, zvuky také přibližně odpovídají a příběh? Příběh je naprosto stejný. Někdo by snad mohl říci:"A co nového pod sluncem? Vždyť to akorát převedli z osmibitů na šestnáctibity?". Ano, je to tak vážení čtenáři, kromě malých vylepšení a nových cest zde o nic nového nejde.

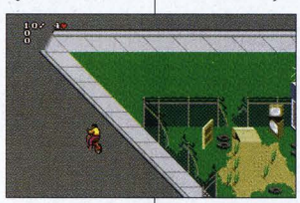
Ale copak všude musí jít o něco nového? Hlavním kritériem hry podle mě je, zda se u ní člověk baví. Tento prvek opravdu v PaperBoyovi nechybí. Díky programátorům, že se neztratila hratelnost této hry.

To, že se grafická a zvuková podoba moc nezměnily, má však také své slunné stránky. A nyní potěším všechny majitele "starších" strojů, kteří už zoufali, že s hrami na jejich počítač je konec. PaperBoy 2 má totiž minimální nároky na hardware. No, posuďte sami, 512 kilobajtů paměti - co je to dnes, kdy každý hned mluví v megabajtech; Tandy, EGA nebo VGA kartu - no vida, žádná SuperVGA. K hraní dokonce ani nepotřebujete harddisk. Po nainstalování z jedné instalační diskety, na které instalační soubory zabírají přibližně 300 KB má hra totiž pouhých 700 KB. Co však potěší i majitele velmi starých strojů, je to, že jde hrát ze dvou 360 KB disket, pokud ovšem máte dvě mechaniky. Hrát může PaperBoy 2 přes "pípáka" (PC Speaker -autor), Sound Blaster, nebo Adlib. Komfortní ovládání vám poskytne standardní klávesnice, nebo joystick.

NÁZOR BEAST

Já jsem měl kdysi Paperboye na Sinclairu a byla to super bomba. Stále jsem jen házel a házel a zase jen házel dopisy po lidech a po případě i do schránek.





Dost hardwaru, o co vlastně v Paper Boyovi jde? Pro ty z vás, kteří tuto hru ještě nikdy nehráli, následuje malý popis děje.

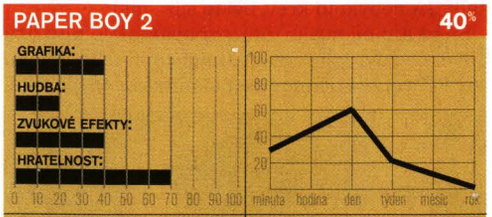
V Americe je velmi rozšířená služba odvozu novin do domu. Člověk si prostě předplatí noviny a pak už jen čeká, až před domem zazvoní mladík (mladé děvče) na kole a ke dveřím hodí ruličku nejnovějších novin. A vy vystupujete právě jako PaperBoy pro noviny The Daily Sun. Můžete si samozřejmě vybrat, jste-li PaperBoy (kluk), nebo PaperGirl (holka). Když máte tento obtížný výběr za sebou, promítne se vám mapka vaší ulice. Ty domy, které mají předplacen The Daily Sun, se vám rozsvítí bíle. A šup... už jste ve hře.

Pomocí kurzorových šipek můžete s kolem provádět takové ty různé věci, co se na kolech obyčejně dělávají (zatáčka doleva, zatáčka doprava, zabrždění, zrychlení). Navíc můžete pomocí dvou speciálních kláves házet balíčky novin napravo, nebo nalevo. Jakmile před domem uvidíte novinovou schránku, je nutné se do ní trefit novinami, není to nikterak složité. Když se však netrefíte, mohou nastat nepříjemnosti typu rozbitá okna, vyplašení lidí, nehoda na silnici. Tomuto se lze také snadno vyhnout.

Co vám však komplikuje tuto zpočátku jednoduchou cestu je provoz na ulici a v jejím okolí. Co můžete dělat, když proti vám vyjede auto, které jede v protisměru. Co můžete dělat, když se vás mladík v baseballové čepici pokouší strefit baseballovým míčkem. Co můžete dělat, když na vás z jakéhosi "Addamsovic domu" střílejí dělem. Nic, můžete se jen znovu nadechnout a zkusit znovu roli kluka (holky) na horském kole ve hře PaperBoy 2.

Hra je vhodná pro odreagování, na náročnější hraní existují lepší hry. To však neznamená, že byste to doma neměli mít. Právě naopak, až vás omrzí čtyřicetimegová hra v titěrném rozlišení, pak vězte, že je ten správný čas na PaperBoy 2 od Mindscape. **DOLPHINE**

PAPER BOY 2 40%



+ velmi hratelné
- graficky i zvukově chudé

AKČNÍ

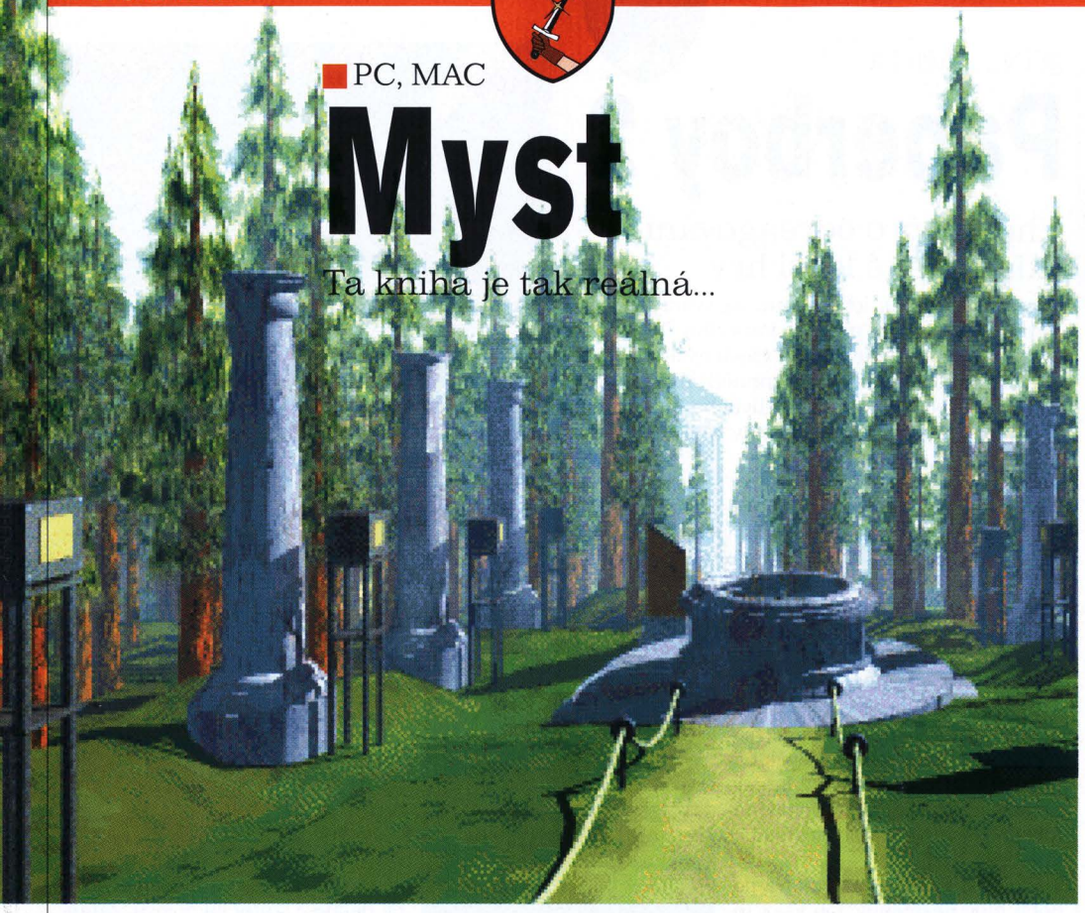
Hudson Hawk	58
Total Recall	51
Death Wish III	43
PaperBoy 2	40
Paper Boy	25

Testováno na: 486, 4 MB RAM .**Požadavky:** min. 512 KB RAM, EGA a vyšší, 1 MB HD. **Existuje na:** PC, Amiga. **Výrobce, rok:** Mindscape, 1991. **Zapůjčil:** PC klub Dundy. **Testoval:** Dolphine

PC, MAC

Myst

Ta kniha je tak reálná...



Nejjednodušším způsobem, jak zlikvidovat redakci herního časopisu, je nechat nepozorovaně v redakci jeden exemplář hry Myst. Pro zvýšení účinku je také dobré vyhlédnout si okamžik, kdy se v místnosti bude nacházet co nejvíce lidí. (Velmi účinné, již několikrát jsem si všimnul, že mě nikdo nevidí - JKL). Takový redaktor pak přijde a jeho šestý pařanský smysl mu napoví, že cosi není v pořádku. Obezřetně počne prozkoumávat dosud netušená zákoutí redakce a po chvíli se zdi rozezvučí jeho radostným výkřikem, který obyvatelé přilehlých států považují mylně za vyhlášení čtvrté světové války a zmateně sbíhají do svých soukromých bunkrů, aby se pak po několika týdnech hladovění a na pokraji zhroucení dozvěděli, že do českého „nejmenovaného časopisu" dorazila božská gamesa Myst.

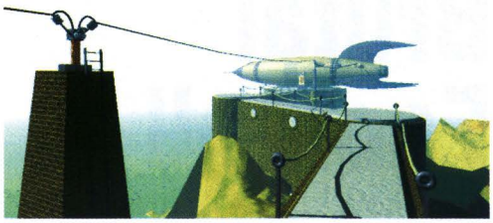
Samozřejmě „malinko" přeháním, takže od teď již smrtelně vážně. Vlivem reklam a skvělých obrázků, o které jsme se s vámi podělili již v čísle 28, se na Mysta těšil každý. Strhla se tedy veliká pře ve věci: Kdo bude recenzovat Mysta? Tak jsem jim to trochu vysvětlil ve stylu Mortal Kombat a byl pokoj. No tak dobře, zase kecám. Bylo to trochu jinak aneb „všichni měli krev na botách, jenom já na obličeji". Jenže co na tom záleží? Mysta jsem stejně nakonec uchvátil a tak je tady. (A nebyla to krev, byl to sliz. -ml-)

Snad ani nemusím zdůrazňovat jak je tato hra skvělá, vždyť i zatvrzelý amigista si při pohledu na PC verzi v jednom z nekontrolovaných okamžiků mírně uslintnul (ještě teď se suší (ta klávesnice, ne amigista)). Supervegová grafika dosahující kvalitativně úrovně The Labyrinth of Time a kvantitativně ji převyšující, snaha o animace v SVGA, vynikající hudba i zvukové efekty. K tomu ještě propracovaný příběh a návrh na hru roku je hotov.

Začněme tedy od začátku (neboť v redakci jsme si odhlasovali, že od nynějška budeme začínat recenze od začátku, aby v tom čtenář neměl zmatek). Dostala se ti do rukou zvláštní kniha, jež na svém obalu nese tajuplný název Myst. Nemáš ani nejmenší tušení odkud se vzala, kdo ji napsal nebo jak je stará. Zvolna obracíš její stránky a čím dál hlouběji se nořís do zvláštního a podivuhodného ostrovního světa zvaného Myst. Jak se pomalu blížíš ke konci knihy, pokládáš ruku na jednu z jejích posledních stránek. Náhle svět kolem tebe prudce ztmavne a ty se ocitáš na onom zvláštním ostrově, který byl vyobrazen na jedné z posledních stránek. Té, kterou jsi naposledy držel v ruce.

Stejně tak začíná i hra. Ikonkou myši kliknete na obrázek v knize a rázem se přenesete (u single speedové mechaniky to zas tak rázem nebude) na 3D Studiem vymodelovaný ostrovní svět Myst. Bez jakýchkoliv informací a bez jakéhokoliv počátečního vodítka bloudíte ostrovem a jen poznenáhlu odhalujete jeho tajemství. Odkrýváte příběh muže jménem Atrus, jenž přicestoval na tento ostrov z jiné dimenze. Tento svět i hrstka přežívajících obyvatel se mu natolik líbila, že se rozhodl jim pomoci. Vystavěl proto obraný mechanismus, který je měl chránit před invazory bojující pod černou vlajkou, kteří již jedenkrát město napadli a proměnili jej v trosky. Z jeho života a života jeho dvou synů mnohé pochopíte. Časem se pak pomocí teleportačních knih dostanete do dalších světů jimi obývaných, abyste odtud přinesli ztracené stránky „mluvící knih". Celý příběh je poměrně spletitý, nicméně velmi dobře promyšlený. Tak trochu hra připomíná The 7-th Guest a The Labyrinth of Time. Tak jako v Sedmém hostovi řešíte logické hádanky, které ovšem nejsou pouze lokální, ale navzájem provázané s celým ostrovem. Tak jako v Labyrintu času procházíte několika časoprostorovými rovinami a tak jako v obou hrách je i v Mystovi pusto a prázdno. Mimo to mají všechny tři hry téměř shodný způsob pohybu a ovládání. Abych vám přiblížil nádheru grafiky jakou Myst oplývá, je třeba vzít si jako srovnání The Labyrinth of Time, který je dělán zhruba stejnou technikou. Narozdíl od něj můžeme u Mysta vysledovat i supervegové animace takže je přeci jenom živější a tím pádem i lepší. Jednoduše řečeno dva roky tvrdé a poctivé práce, které vedly k 66 minutám hudby a zvuků a k 45 minutám animací, jsou znát.

Hru nainstalujete a spustíte pouze pod Windows, což považuji za její největší slabinu, neboť pod Windows běží hry obecně pomaleji. Je to ovšem dáno snadnou konverzí z jiných počítačů

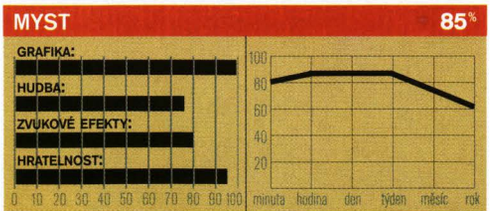


využívajících grafických rozhraní, jakým je třeba Macintosh, na kterém byl Myst dříve než na PC. Také nechápu, proč si tvůrci her tolik libují v tmavých scenériích. Nám to kazí oči a monitor. No a tím by byl výčet chyb Mysta téměř u konce. Pro nás pro čechy však skrývá Myst ještě jednu záludnost a tou je instalace Mysta pod české Windows, nebo pod Windows s českou klávesnicí. Nicméně i tuto překážku lze překonat.

Celkově lze Myst považovat za současný vrchol PC-CD zábavy, u čehož zůstane asi až do té doby, než slavnostně zrecenzujeme Dooma na CD, ale o tom až někdy jindy (možná už brzy).

NAPOLEON

MYST 85%



+ dokonalé grafické zpracování
+ promyšlený příběh
- pouze pod Windows

ADVENTURE	
Myst	83
The 7-th Guest	80
Dracula Unleashed	75
Simon the Sorcerer	70
The Labyrinth of Time	68

Testováno na: 486 DX 4 MB RAM. **Požadavky:** min. 386 4 MB RAM dop. 486. **Existuje na:** PC, MAC. **Výrobce, rok:** Broderbund Software, 1993/94. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** Napoleon

PC

Conspiracy

Opět ve službě KGB.

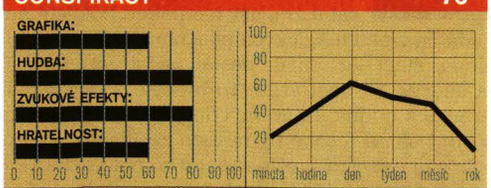
Moskva, 14. srpna roku 1991. Ve městě nastává značný neklid obyvatel. Lidé se bouří. Mají dost nynější vlády. Ozývají se různá hesla jako např. "chceme novou vládu". Na místo nynějšího prezidenta M.G. žádáme B.J. B.J. se opravdu dostane na místo prezidenta, ale jeho tajemník byl viděn s neznámou osobou. Předávali si něco jako obálku. Co bylo v té obálce? Kdo byl ten druhý člověk? To je úkol pro tajnou službu K.G.B.

Zajisté si všichni z vás pamatují na hru KGB. Jednalo se o adventuru, kde bylo účelem vyřešit nějaký případ. Vy jste se ocitli jako detektiv již zmiňované tajné služby a šlo se rovnou na řešení případu. Hře se dostalo velkého ohlasu i když byla pekelně těžká. Firma Virgin a Cryo tedy nezaváhala a udělala další misi, neboli nový případ navazující na tuto bezvadnou hru. Hra nese jméno Conspiracy. Jedná se o hru na CD-ROM, takže nebudou chybět skvělé animace, zvuky, hudba, ale k tomu až později.

Na začátku hry se ocitáte ve své kanceláři (pro zajímavost se jedná o naprosto stejnou jako u hry KGB). Po promluvení s vaším šéfem se již můžete pustit do případu. Ve hře se prakticky nezměnilo skoro nic od předešlého dílu a to i v případě ovládání. Po zmáčknutí pravého tlačítka na myši se vám objeví hlavní ovládací menu, kde si již vyberete vám potřebnou věc. Mluvení s postavami je také naprosto stejné. Zmáčkněte levé tlačítko na myši. Objeví se vám tabulka s různými úkoly, vy najedete na Talk a už mluvíte s postavou. Zajímavé je i přetáčení děje. Prostě jestliže chcete vědět, na co jste se například ptali, nebo co dělali v minulosti, tak najedete na ikonku znázorňující šipku doleva a už vám to jako ve filmu přehrává. Zajímavé, že? Hlavní menu vámi nasbíraných věcí je také velmi přehledné. Najedete na okénko mírně připomínající kufr a tam již máte vedle sebe naskládány vaše věci. Důležité jsou také charakteristické vlastnosti lidí, které budete potkávat a mluvit s nimi. Všechny tyto vlastnosti jsou obsaženy v manuálu, takže nebudete mít žádné problémy. Grafika hry je poměrně dobrá a stejná jako u hry KGB. Hudba a zvuky hry odpovídají kvalitě CD. Nejvíce se mi líbily digitalizované sekvence, které opravdu stojí za to. Nakonec bych ještě dodal, že příznivci (hry) KGB si nesmějí toto pokračování v žádném případě ujít.

SHADOW

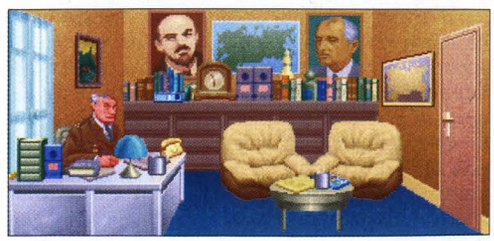
CONSPIRACY 76%

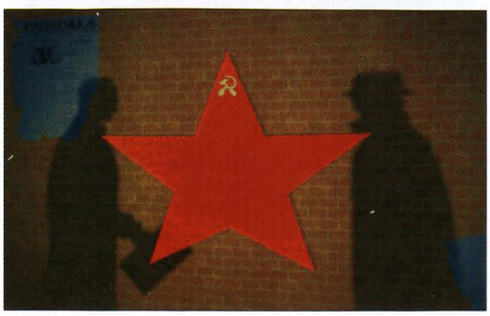


+ přetáčení děje
+ dobrá digitalizace
+ skvělá hudba
- po čase omrzí
- velká obtížnost
- nepřehledné ovládání

ADVENTURE	
Simon the Sorcerer	87
B.A.T. II	85
Tajemství Oslího ostrova	80
Conspiracy	76
Ween	60

Testováno na: 386DX/40, 4 MB RAM, CD-ROM. **Požadavky:** 386 1 MB RAM, CD-ROM, VGA. **Existuje na:** PC + CD-ROM. **Výrobce, rok:** Virgin & Cryo, 1994. **Zapůjčil:** PC klub Dundy. **Testoval:** Shadow



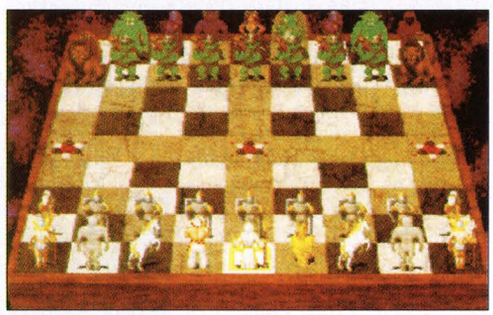


PC

Archon Ultra

Válečný oheň opět vzplanul.

Mé srdce zajásalo radostí, když jsem se dozvěděl o přepracované verzi starého dobrého Archona, který před dávnými lety tvořil klenot v mé sbírce her na Atari. Tehdy to byla hra, která měla ojedinělý nápad a přes nevýrazné grafické zpracování mě dokázala několik hodin obstojně bavit. A nyní se objevila i na "velkých mašinách", konkrétně na PC. Samozřejmě jsem byl zvědav na to, jaké novinky a jaká vylepšení nese verze, která je dělaná na počítače s mnohem větší kapacitou paměti a téměř neomezenými grafickými možnostmi. Těm, kteří neměli čest se s touto hrou setkat, se teď pokusím naznačit o co vlastně šlo, protože jak se za chvíli ukáže, idea nové verze není o nic nápaditější a ve své podstatě je vlastně stejná.

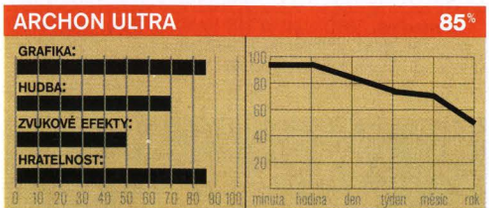


Myšlenka hry je stará jak lidstvo samo, možná i trochu starší a není inspirována ničím menším, než stále trvajícím bojem mezi dobrem a zlem. Obě tyto strany proti sobě vyšlou armády vytvořeny z bájných mýtických postav a všelijakých různých příšerek, aby svedly rozhodující boj o konečnou nadvládu nad světem. Při prvním pohledu na monitor by se zdálo, že jde o obyčejné šachy s trochu podivnými figurkami, ale to vůbec není pravda i když musím přiznat, že některé podobnosti tady jsou. Stejně jako šachy se bitva odehrává na poli rozděleném do čtverců v několika barvách, kde každá barva znamená určitý terén a každá postavička má omezenou možnost pohybu. Na barvě pole také závisí počáteční energie při soubojích, což leckdy rozhoduje o vítězství či prohře. Ovšem různobarevnými poli podobnost končí, protože narozdíl od šachů, kde mají obě strany vyrovnané síly, se v Archonu utkávají naprosto rozlišní bojovníci s různými vlastnostmi a schopnostmi. Nejedná se pouze o boj s meči a kopími, ale figurují zde také magické bytosti disponující různými kouzly, takže je třeba předem dobře zvážit, koho do boje vyslat, aby měl proti soupeři co největší šanci. Ústřední postavou každé z armád je kouzelník, který dokáže vyvolávat velmi užitečná kouzla (oživovat padlé, teleport, vyvolávat elementály, atd.), bohužel každé jen jednou. K vítězství vedou dvě rozličné cesty, a tomu se přizpůsobuje celá strategie boje. První, takzvaná "vyhlazovací", nemá slitování nad žádným nepřátelským bojovníkem a při druhé je úkolem obsadit všechna strategická místa na bitevním poli. Záleží na vás, jakou strategii si vyberete, ale větší zábavu zažijete při totální destrukci nepřátelského vojska (tedy aspoň mě připadá ten pocit naprostého vítěze úplně dokonalý a nemůžu se spokojit s dobytím pěti políček, když mám v zádech soupeřova baziliška). Teď, když víte o co jde, bych se rád věnoval specifikům tohoto pécéčkového Archona. Naprosto odlišné jsou vlastní boje, protože se na všechno díváme tak nějak s nadhledem,a tudíž vidíme postavičky ze třičtvrtky pobíhat po terénu viděném kolmo shora a to vytváří dokonalou iluzi boje v prostoru. To sebou samozřejmě nese i mnohé problémy, např. je téměř nemožné bojovat proti drakovi rytířem, protože prostě nemá šanci zasáhnout ho v letu. Vedle tohoto malého nedostatku je v soubojích navíc jedno vylepšení oproti svému předchůdci. Každá postavička má možnost bojovat dvěma způsoby, nebo alespoň ovládá speciální obranný manévr. Po použití zvláštní schopnosti musí pokaždé čekat, až se znovu "dobije", než jí může znovu použít. Jak na tom jste poznáte podle energie, která se vám logicky po každém zásahu zmenší, ale pokud bojujete na jednom z pěti magických polí, není ještě nic ztraceno, stačí jen chvíli postát ve středu bojiště a energie se opět vrátí. To by bylo k boji a teď trochu k hudbě. Ta vytváří docela věrnou kulisu, i když sama o sobě by nestála za nic. Do atmosféry hry přesto skvěle zapadá a spolu se zvukovými efekty násobí celkový dojem.

Hra ukazuje, jak se dá umně oprášit starý námět a rozvinout jej do podoby, ve které obstojí ve společnosti nových rozsáhlých dungeonů nebo adventur.

SILVER

ARCHON ULTRA 85%



+ zábava
+ grafika
- málo typů příšerek

ŠACHY	
Archon Ultra	85
Star Wars Chess	65
Battle Chess	40
Battle Chess II	30

Testováno na: PC. **Požadavky:** PC 386, VGA, 2 MB RAM, 4,5 MB HD. **Existuje na:** PC, Amiga, Atari ST. **Výrobce, rok:** SSI, 1994. **Testoval:** Silver

PC, AMIGA

Brutal Football

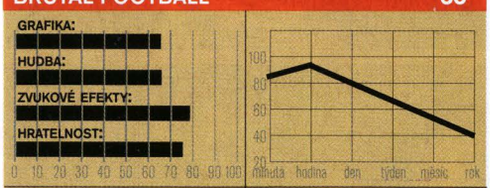
Když fotbal, tak brutální.

Je nesportovní, nečestné a nefér? Jistě je, ale komu to vadí? Když trpí jen figurky na obrazovce, tak se na to ještě rád podívám a vychutnám si proudy krve barvící zelený fotbalový trávník. A že jich taky během zápasu poteče.

Firma Millennium si pro nás, mírumilovné povahy připravila něco na odreagování a vybití svých agresivních choutek, aniž by trpěli bratříčci, sestřičky, pejskové, kočičky a jiní doposud užívaní tlumiči našich ne zrovna přátelských nálad. Veškerou přebytečnou energii můžeme vložit do vybraného (fotbalového?) týmu a vyrazit pěkně naostro proti svému soupeři a pokud možno ho vůbec nešetřit. Na hřišti je totiž dovoleno vše a nikdo nebere ohledy na nikoho a na nic. Jediný cíl je dostat míč do soupeřovy branky, vše ostatní jde stranou, takže agitátoři myšlenky fair-play prostě nemají šanci. Pod rouškou podivného amerického fotbalu se totiž skrývá pravá nefalšovaná brutalita.

Než se na hřišti rozkoukáte může se vám hra zdát nepřehledná a zmatená, ale po několika zápasech si na grafiku docela dobře zvyknete

BRUTAL FOOTBALL 60%



+ zvuky
+ zábava
- propagace brutality
- po pár hrách začne nudit
- grafika
- málo hudby

SPORT	
NHL Hockey	82
Speed ball II	78
Speed ball	75
Brutal football	60
Kick Off	58

Testováno na: PC 386/40 4 MB RAM. **Požadavky:** PC 386/20, VGA, SB. **Existuje na:** PC, Amiga. **Výrobce, rok:** Millennium 1993. **Zapůjčil:** PC Klub Dundy. **Testoval:** Silver

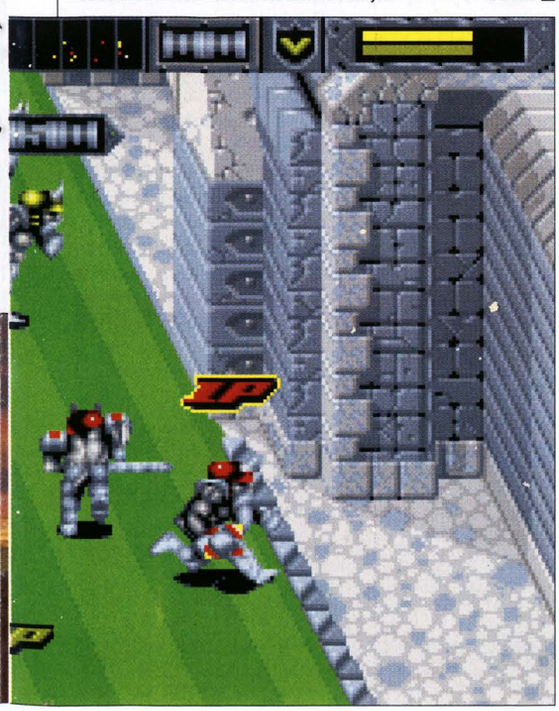
a ani vám nebude vadit, že postavičky hráčů jsou animovány velmi uboze až v některých okamžicích působí nepřirozeně. Hlavní je nepopiratelně děj hry a ostatní je odsunuto do pozadí i když se stále udržuje na obstojné úrovni. Grafické provedení je sice dostačující, ale určitě by malé vylepšení neškodilo. Doprovodná hudba je vynikající, má však jednu malou vadu. Jakmile dohraje jedna skladba nastává hluboké ticho, které jen občas prořízne výkřik nějakého hráče. Velkou absenci hudby ve vlastní hře dokonale nahrazují věrohodné zvukové efekty, takže se přeci jen vyplatí mít zvukovou kartu. Do dokonalé atmosféry schází akorát skandující publikum a nadšené fanynky, které by trochu oživily stereotypní zápasy, ale to se dá přežít.

NÁZOR LEWIS

Na Amize se to jmenovalo Crazy Football. Silverovi se ani nedivím, že se mu nelíbilo, ono tam také není nic, co by se mu mohlo líbit.

Na začátku má vaše družstvo na výběr, jestli nastoupí do velkého turnaje nebo si jenom změří síly se zvoleným soupeřem, kterého může představovat počítač, nebo další hráč. Nelze si tedy stěžovat, že počítač není pro vás vhodný soupeř, stačí si najít protihráče a hurá do něj. Aby hra nebyla tak jednotvárná, občas se na hřišti objevují nejrůznější zbraně pomocí kterých můžete soupeře pořádně poškádlit a na chvíli ho vyřadit z boje. Protože i vaši hráči utrpí sem tam nějaké zranění, mohou po zápase zajít do speciální místnosti plné podivných léčebných kójí a nechat se vyléčit. Pak je čeká zase neúprosný boj.

Abych nic nevynechal, nesmím zapomenout na fakt, že již před nějakým časem jsme měli možnost vidět něco podobného. Mám na mysli Speed Ball II, který měl mnohem propracovanější myšlenku a oproti relativně bezduchému Brutal Footballu mnohokrát zábavnější. **SILVER**



PC

Discoveries of the Deep

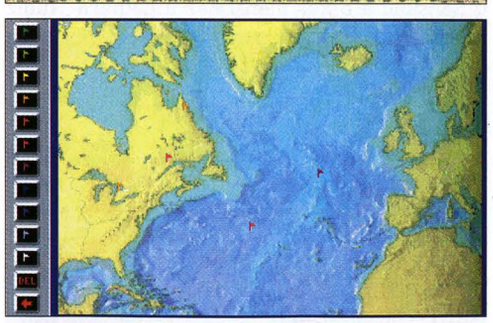
Beast po pěti minutách sledování hry naprosto zezelenal.

Víte kolik je uschováno zlata na dnech oceánů, v bezpečí před všetečnými lidmi? Mnoho, a mohu vás ujistit, že obtížnost získání je stoprocentně úměrná jeho hodnotě. Čím je vzácnější, tím je důmyslněji ukryt a přirozeně je těžší je jej nalézt a získat. Prostřednictvím Discoveries of the deep (dále jen DOD) se můžete pokusit o své štěstí při těch nejtěžších a nejtajemnějších. Budete moci hledat Titanic, zkoumat zbytky ztraceného letadla, dokonce vás čeká cesta za potopenou španělskou galeonou. Koho jen trochu láká podmořské dobrodružství, ten si jistě tuto možnost nenechá ujít. Ještě než se vydáte na cestu, rád bych vás upozornil na to, že před vámi bylo již spousta takových nadšenců a vždy nepochodili nejlépe. Abych pravdu řekl, nemyslím si že, úplně nejlépe pochodila i firma Capstone, když se pokoušela vytvořit tuto hru. Bohužel recenzuji verzi, která je dělaná na disketách, ale strašně rád bych vyděl i verzi, vytvořenou na CD, protože tak perfektní námět se dá zpracovat určitě lépe, než mám možnost vidět.

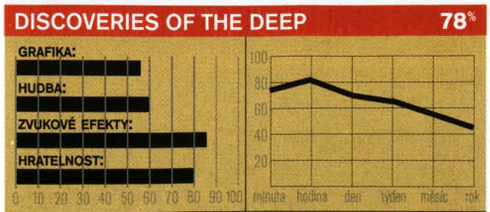
S grafikou si tvůrci dali jen tu nejnutnější práci a spoléhali na to, že hráč přivře oči, nebo je radši zavře úplně, aby neviděl jakým způsobem se pokoušejí vykreslovat podmořský život nebo kajuty námořní lodi. Možná by se to dalo snést, kdyby vykreslování bylo plynulé a věčně "necukal" obraz. Patrně už konfigurace mého počítače nedostačuje a budu s tím muset něco dělat. Pro ty šťastlivce, kteří vlastní aspoň 486 to musí být senzační podívaná na houfy plujících rybek a při troše štěstí se jim může naskytnout pohled i na plovoucí chobotnici, nebo na jiného zástupce podmořské fauny. S florou je to o něco slabší, protože na nepříliš dobře vytvořeném dně se těžko nějaká rostlinka hledá.

Vlastní hra spočívá v tom, že si zvolíte jeden z nabízených podmořských objektů, který se pokusíte nalézt. Po moři cestujete lodí, na níž se pohybujete přeskakováním mezi jednotlivými kajutami v nichž můžete používat různé přístroje. Na lodi je taky speciální místnost pro zábavu na dlouhých cestách. Na stěně tam visí terč do kterého se házejí šipky a v koutě stojí podivná automatová hra, jíž jsem nepřišel na chuť. Ale hraní není hlavní náplní plavby a tak je mnohem užitečnější věnovat se řízení. Na místě, o němž si myslíte, že by tam mohly být hledané objekty, můžete spustit batyskaf a pokusit získat ztracené poklady pomocí automatického ramena. Vlastně jde o jakýsi simulátor záoceánské lodi se speciálním úkolem. Grafické zpracování není tedy příliš povedené a tak se tvůrci pokusili napravit reputaci DOD slušnými zvukovými efekty. To se jim podařilo, takže aspoň něčím vytvářejí realistickou atmosféru. Veškeré zvuky jsou naprosto věrné a proto si dávejte pozor, abyste na kapitánském můstku nedostali mořskou nemoc. (Beast po pěti minutách sledování mé hry naprosto zezelenal a já musel otevřít okno a pustit na něj trochu čerstvého vzduchu. Jakmile od té doby slyší křik racků od mého počítače, neodvažuje se vstupovat.) S hudbou se setkáte jen na začátku, ale to vůbec nevadí, protože se hra dá docela dobře hrát i bez ní a dokonale jí nahrazují zvuky.

Rozhodně se nemusíte obávat, že byste se při objevování podmořského světa nudili, tedy alespoň určitě nebudete litovat času, ve kterém budete moci nahlédnout do světa, pro nás suchozemce tak exotického, jako je svět podmořských hlubin. **SILVER**



DISCOVERIES OF THE DEEP 78%



+ zvuky	
+ nápad	
+ množství detailů (rackové, houfy ryb, atd.)	
- grafika	
- pomalost	

S I M U L Á T O R

Subwar 2050	85
Wolfpack	80
Discoveries of the Deep	78
Task Force 1942	70
Torpedo	40

Testováno na: PC 386/40, 4 MB RAM. **Požadavky:** PC 386, 4 MB RAM, VGA, SB. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Capstone, 1993. **Zapůjčil:** PC Klub Dundy. **Testoval:** Silver

AMIGA

Manchaster United - Premier League Champions

Tvrdá anglická fotbalová liga čeká na vaše joysticky.

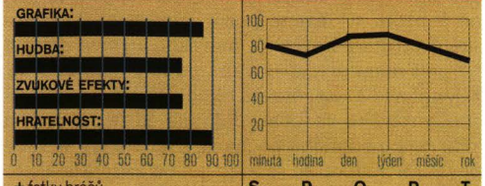
Zeměpisu znalí čtenáři poznají, že se jedná o jedno průmyslové město ve Velké Británii. Sportu znalí čtenáři zas pochopí, že se jedná o letošního fotbalového mistra Anglie. Nu a konečně počítačů znalí čtenáři (i takoví se mezi širokou čtenářskou obcí Excaliburu najdou!) pochopí, že se jedná o další počítačové zpracování fotbalu. Teď jsem si vás pěkně rozškatulkoval, ale ještě nějaké škatulky z vás nadělám. Rozdělím si teď vaše pravděpodobné reakce po přečtení názvu této nové hry. Tak už je tady zase s nějakým fotbalem, pomyslí si odpůrci fotbalů a sportů vůbec. Tak už je tady zase s tím starým Manchasterem, pomyslí si ti, kteří fotbaly jen tolerují. Paráda zas je tu s nějakým novým super fotbálkem, pomyslí si fotbalový fandové. Doufám, že příznivců té třetí skupiny bude nejvíc. A hned je můžu ujistit, že se o super fotbálek jedná. V Ex22 se objevily dva fotbaly a taky nebyly špatné. Padla tam zmínka také o super Sensible fotbalu, o jeho nepřekonatelnosti a teď si myslím, že překonán je. Man.Utd. (bystřejší pochopí, že to je zkratka pro Manchaster United) je horkou fotbalovou novinkou mezi počítačovými hrami. Teď to nebude naposledy co uvedu, že je skvělý.

Nemůžu se nezmínit o předchůdci této hry, o hře Manchaster United. Kdybych měl charakterizovat starou verzi Man.Utd., uvedl bych asi toto: nic moc fotbal. Jednalo se totiž opravdu o nepříliš povedený fotbal, který se s jeho vlastně novou verzí ani nemůže rovnat. Kvůli přehlednosti se o staré verzi již nebudu zmiňovat a srovnávat budu spíše se Sensiblem. Man.Utd. je skvělý simulátor anglické ligy (a to nejen první). Máte na výběr z týmů první až čtvrté anglické ligy, a že jich není v každé lize málo. Potěšila mě hlavně velikost postaviček. Jsou totiž tak "akorát". Míním tím, že jsou o kousek větší než u Sensiblu a o kus menší než u Lothara - tudíž "akorát". Narozdíl od Sensiblu tedy mohly být o trochu lépe postavičky hráčů vykresleny, a protože je zde také pohled shora úspěch je takřka předem zaručen. Zvláště když u týmu Man.Utd. je u informací o každém hráči i jeho zdigitalizovaná fotografie, bohužel ale jen u týmu Man.Utd u ostatních je to totiž jen jakýsi obrázek skutečné hráče připomínající tak ze vzdálenosti 200 metrů, kdyby stál vzhledem k vám proti sluníčku, měl černé sluneční brýle a falešného kníra. To jsem trochu přehnal a navíc je tu snad někdo, kdo by za Man.Utd nechtěl hrát? Rád mu tuto hru smažu. Hra je opravdu skvělým simulátorem anglických divizí. Přes přesný rozpis utkání, kde samozřejmě nechybí utkaní v domácích pohárech, a statistiku vstřelených gólů až po graf postavení vašeho týmu v tabulce vzhledem k jednotlivých kolům. Rozestavení vašich hráčů je libovolné, takže "betonovat" zde jde krásně. Skvělé je i například to, že si volíte specialistu na defensivní a útočné trestné kopy a na penalty. V anglické lize jsou zranění na denním pořádku, nejinak je tomu i zde. V případě zranění nějakého hráče se objeví typ zranění a jak dlouho si hráč poleží. Podobně je tomu i s disciplinárními tresty, proto nedoporučuji faulovat brankáře, je za to červená karta a stop na tři zápasy. Takových to detailů je zde spousta. Například když je právě mokrý trávník, tak nezmění je odstín zelené, ale hráči mají opravdu problémy s míčem a s matičkou Zemí se potkávají docela často. Teď asi bude na místě poznámka o obtížnosti. Tak tedy obtížná je, ale stačí pár sezón (tudíž okolo 100 zápasů) a budete hledat něco obtížnějšího. A vzhledem k Sensiblu - obtížnější a tudíž déle vydrží. Nesmím, ale přechválit tento fotbal, uvedu proto i nějaký nedostatek. Vadí mi, že zde nemůžu "editovat", tudíž aktualizovat sestavy jednotlivých týmů. Další nedostatek je spíše moje chyba. Na pomalejších počítačích se při větším nahromadění hráčů na jednom místě hra dost zpomalí, ale stačí rychlejší procesor a problém je odstraněn. Na závěr mám pro vás jednu radu, při pokutových kopech použijte tuto fintu, nesnažte se střílet k tyčkám, stačí kopnout míč doprostřed brány a úspěch je (skoro vždy) zaručen.

Tak to by bylo tak vše, Sensible konečně našel přemožitele a vy už může zasednout k počítačům a zkusit své štěstí v nejvyšší anglické fotbalové divizi.

Lewis

MANCHASTER UNITED - P.L.CH. 83%



+ fotky hráčů
+ hodně statistik
- chybí možnost editace
- občas se zpomaluje

SPORT	
Manchaster United - P.L.CH.	83
Sensible soccer	80
Lothar Matthaus	81
Goal!	75
Kick Off II	60

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. **Požadavky:** Amiga 500, 1 MB, dop. Amiga 1200. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Krisalis software, 1994 **Testoval:** Lewis

PC, AMIGA

European Champions

Tak, co na mě čeká nového? Fotbal, zase nějaký fotbal! Tento sport snad u nás zná každé malé dítě, a proto by asi nemělo cenu vysvětlovat princip této téměř národní hry.

Tráva se zelená, ptáčci zpívají a na hřiště vstupují dva týmy hráčů. Něco, nebo někdo zapískal a hra začíná... Né, znovu! To zapískala konvice, rozhodčí nedorazil, protože se zdržel v místní putici. Rozhodčí konečně přišel, a hra může začít. Míč se koulí, diváci tleskají a hráči se potloukají po hřišti. Tak, to nebyla právě příjemná vize této hry. (Já nejsem právě příznivcem fotbalu, ale takto to snad na hřišti nechodí.) Na opravdovém hřišti to sice takto nechodí, ale na obrazovce počítače se to může klidně stát. Zvláště jestliže si koupíte nový fotbal s názvem European Champions od firmy Ocean. Firma Ocean (nechci pomlouvat, je to jen můj názor) mi připadá, že vždycky splácá něco na poslední chvíli ke komerčním účelům a pak to nemá hlavu ani patu. Vzpomeňme jen například hry podle filmů s Arnoldem S. (Né že bych tu horu svalů miloval, ale hry podle těchto filmů jsou snad ještě horší než jejich předlohy.)

NÁZOR LEWIS

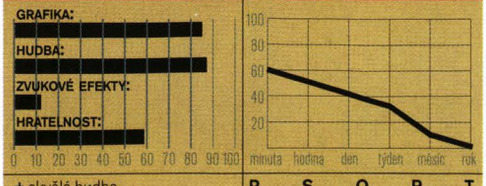
Já jsem tenhle fotbálek hrál na Amize pod názvem Lothar Matthaus a dle mého názoru byl docela super. Ale muselo se přepnout na pohled z boku, až pak to bylo hratelný.

Postavičky vidíte z ptačí perspektivy, ale hra je neuvěřitelně nepřehledná. Hráči poslouchají, ale někdy nereagují na vaše příkazy vůbec. Po skončení hry si můžete pustit Replay, ve kterém je možnost si vybrat ze dvou pohledů. Jeden je standardní, druhý kamera zabírá pod trochu větším úhlem. Při hře je samozřejmě možné sestavit ligu a hrát ji, nebo si zahrát jen přátelské utkání. Hudební doprovod je pěkný, ale zvukové efekty jsou naprosto strašné. Kopnutí do míče zní přesně tak, jako když kopnete do bubnu. A aby to nebylo málo, tak zvuky kromě sounblasteru zní i z PC-speakeru.

Tento fotbal vám určitě nedoporučuji, ale pro milovníky sportů se snad do sbírky hodí.

Beast

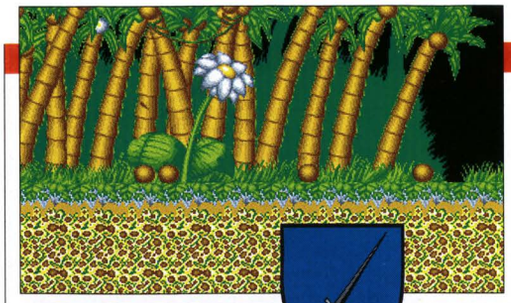
EUROPEAN CHAMPIONS 23%



+ skvělá hudba
+ hra dvou hráčů
- strašné zvuky
- nepřehlednost

PSORT	
NHL Hockey	89
Goal	75
Kick Off II	65
Olymp. Lillehammer '94	26
European Champions	23

Testováno na: PC 386DX 40, 4 MB RAM. **Požadavky:** min. 386 2 MB RAM. **Existuje na:** PC, AMIGA. **Výrobce, rok:** Ocean 1994. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** Beast



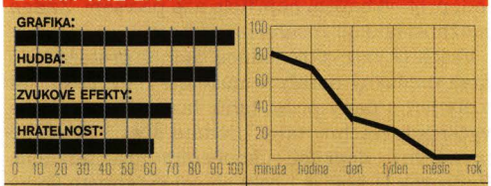
AMIGA

Brian the Lion

Softwarový tým The Reflections vytvořil pro firmu Psygnosis již několik her. První to byl Shadow of the Beast (celkem 3 pokračování) a poslední Brian the Lion - Lvíček Brian.

O co se jedná? O obyčejnou skákačku, kterých zde byly již stovky. Ale tato hra vyniká jak jinak než grafikou a hudbou.

BRIAN THE LION 61%



\+ perfektní zpracování
\- ale tisíckrát omletého nápadu

A R C A D E	
First Samurai	76
Brian The Lion	61
James Pond	60
Doofus	43
Kung Fu	30

Testováno na: A500, 1 MB RAM. **Požadavky:** A500, 1MB RAM. **Existuje na:** Amigu. **Výrobce, rok:** Psygnosis, 1994. **Testoval:** RIP

Hlavní hrdina je malý lvíček. Jak by se mohlo zdát, jmenuje se Brian, ale... ale je to pravda. Moc oblečený není - běhá si to jenom v trenýrkách. Ostatně jiní lvi běhají dokonce i bez nich, takže zase tak málo oblečený není. Jeho animace je dokonalá. Protivníky posílá do věčných lovišť svou silnou packou, kterou se kolem sebe ohání o sto sedm. Pokud se chvilku nic neděje, začne zívat a tím vás upozorní, že byste měli ve hře pokračovat. A když stojí na okraji jámy, postrašeně se dívá dolů. Když by měl už už spadnout, začne máchat packama a snaží se odvrátit hrozící katastrofu.

Energii zobrazují boxerky. Aktuální stav energie, životů a diamantů je vlevo nahoře. Velice hezké je, že tyto ikony jsou animované.

Po cestě se vyplatí sbírat dimamanty. Občas se dostanete do nebeského obchodu, kde jsou vám za příslušnou úplatu nabízeny různá přilepšení jako jsou super skoky, rychlejší nohy, energie navíc, život navíc nebo dokonce celé pokračování hry po ztrátě posledního života! Ovšem tyto služ-bičky jsou pěkně "mastné", většinou si nakoupíte jen to nejlevnější. Lépe je penízky si šetřit, protože kdo šetří, má za kolik? Za tři!

Hudba a zvukové efekty jsou povedené. Nemá smysl se dál o této hře rozepisovat, protože se stačí podívat na obrázky a víte o ní vše. Domluvil jsem. Howg!

RIP

PC

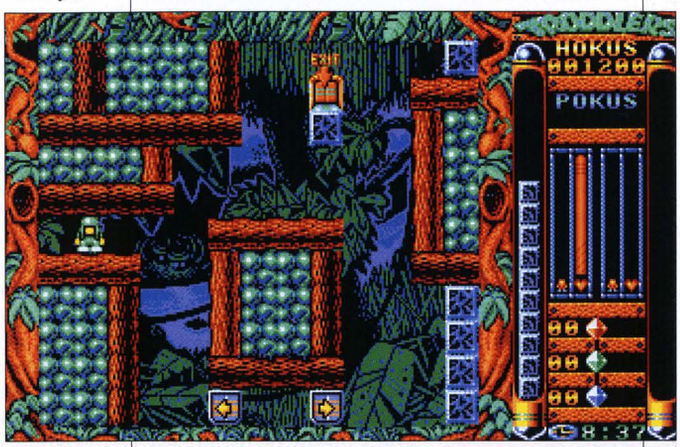
Troddlers

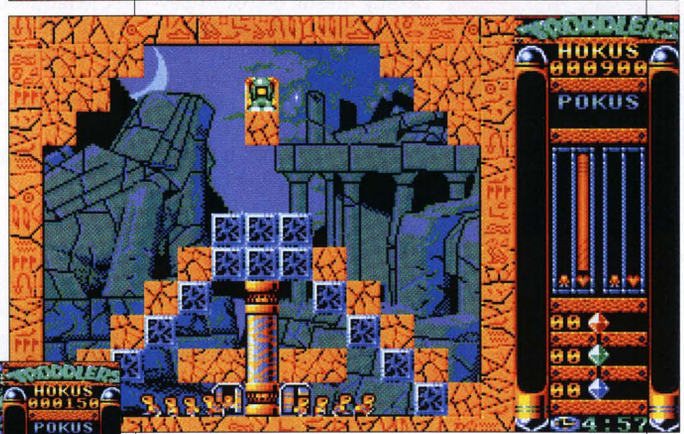
...další malé potvůrky jsou tu!

Kolik jsme tu již měli her, které jsou postaveny na zachraňování malých potvůrek nebo živočichů. Vzpomeňme jen například slavné Lemmings I a I, ve kterých jste jednotlivým lemingům přidělovali různé funkce a jedině souhra všech povolání vedla k zdárnému dokončení levelu. Další hrou podobného principu byly Creepers. Ve hře Creepers nešlo o malé hlodavce, kteří by ovládali různá povolání, ale o nezaměstnané housenky, které se koulely a vy jste jim do cesty stavěli různé překážky, aby se dostaly do kotle, kde se z nic vylíhl motýl.

A nyní je zde hra nová, která si z obou her vzala to lepší a ještě přidala něco navíc. Tato nová hra se nejmenuje jinak než Troddlers (to opravdu již něco znamená! -ml-) a je od firmy The Sales Curve, která mimochodem vytvořila i Trávníkáře.

O co vlastně ve hře jde? Co je Vaším úkolem? Podobně jako u Lemmings máte dovést určitý počet potvůrek do domečku. Způsob, jakým to musíte udělat, je ale naprosto odlišný od Lemmingů a spíše se přibližuje hře Creepers. V Troddlerech neovládáte pohyb na obrazovce pomocí kurzoru, jako tomu bylo u obou zmíněných her, ale sám se zapojujete do hry pomocí velkého Troddlera, kterého ovládáte a s jeho pomocí připravujete cestu pro jeho malé a nezkušené bratříčky.



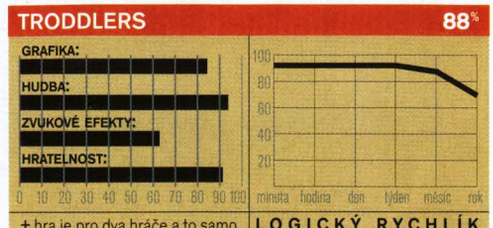


Už těchto několik faktů svědčí o tom, že hra Troddlers vám zajistí zábavu na několik týdnů. A jestliže ještě dodám, že nabízí kromě normálního hracího módu ještě dva další, jakými jsou WAR a TEAM, tak se od počítače nějaký ten pátek neodtrhnete. Na vysvětlení, hra WAR spočívá v tom, že si přivedete domů kamaráda a s ním hrajete a vzájemně si škodíte a zabíjíte jeho Troddlery a on vaše. Naproti tomu kouzlo hry TEAM je v tom, že si naopak s kamarádem pomáháte proti neposedným potvůrkám.

Dodáte-li k tomuto všemu skvělou grafiku a ještě o lepší hudbu, tak nezbývá dodat, že Troddleři jsou vynikající hrou, která si vás určitě na dlouhou dobu získá.

BEAST

TRODDLERS 88%



\+ hra je pro dva hráče a to samo o sobě slibuje skvělou zábavu
\+ hudba
\+ skvělý nápad

LOGICKÝ RYCHLÍK	
Troddlers	88
Lemmings II	85
Creepers	72
Lemmings	51
Tetris	24

Testováno na: 386/DX 40, 4 MB RAM. **Požadavky:** 386. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Sales Curve Ltd., 1993. **Testoval:** Beast

AMIGA

Christoph Kolumbus

Pirátem opět jednou legálně (plundrujeme indiány).

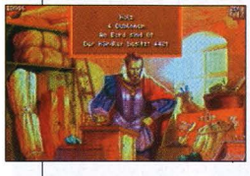
Kolumbus je nesporně historicky zajímavá osobnost. Jedni po něm, poněkud nesmyslně, hází kameny a brambory za to, že k nám přivezl tabák a jiní mu blahořečí za rozšíření brambor, neboť teď mají čím házet. Německá firma Software 2000 na něj zase hodila svou novou hru o lodích, objevných výpravách, strategii válčení a obchodu - Christoph Kolumbus.

Pro hrubou a rychlou představu: Kolumbus je hrou ne nepodobnou strategii Civilization a ostatními prvky hře Pirates Gold.

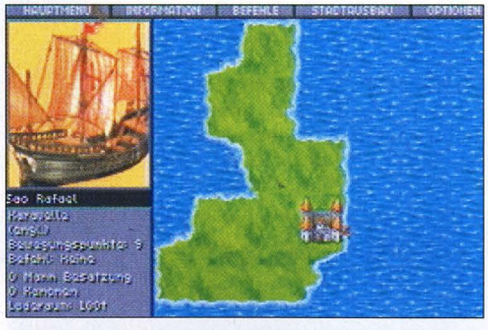
První volba připadne na to, jakou národnost si zvolíte a jakého mořeplavce budete hrát.

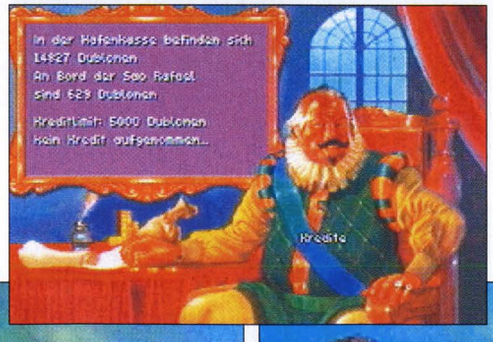
Tady je hned první věc, která se mi líbí. Když se potom ve hře procházíte mateřským přístavem, poznáte, že pro každý stát a tedy i město s přístavem je tu jiný obrázek. Je jich sice jenom pět, ale srovnáme - li to s Pirates Gold, kde byl jeden přístav jako druhý, je to přeci drobný pokrok.

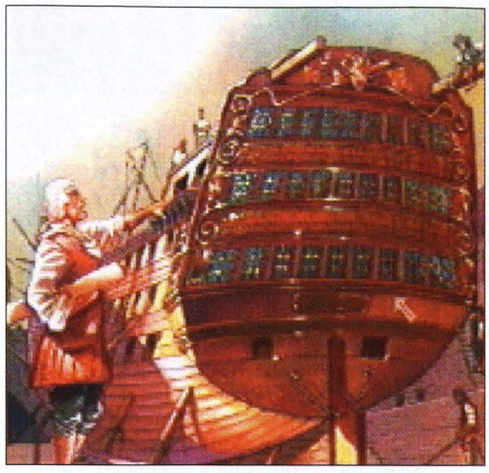
Po výběru postavy přejde hra do pohledu na mapu, který tvoří základ celé hry. Máte zde zobrazeny města, ostrovy i pevniny, Vaše expediční armády a především lodě. Nahoře je lišta, ze které lze vyvolat řadu příkazů. Ovšem příkazů německých, což může řadě z nás činit větší potíže. (Samozřejmě až na ty frajery, co dávali ve škole pozor a pilně se učili němčinu.) Z tohoto menu můžete kromě jiného vstoupit do města, ale pouze v případě, že se v něm nalézá nějaká vaše loď. Objeví se již zmiňovaný obrázek přístavní idylky a Vy můžete nerušeně vybírat z různých možností. Zajdete - li například do banky, můžete sledovat stav svého konta, získat malou půjčku či převést své penízky na loď v přístavu a později je využít na nějaké své kolonii.



V krčmě můžete přijmout nové námořníky nebo vojáky, dozvědět se nové informace o nepříteli. Obchodník je velmi důležitou osobou, se kterou se budete setkávat nejčastěji po celou hru. Kromě základních potravin - sucharů a vody - obchoduje se zbožím, které získáte ze svých kolonií jako třeba se zlatem, bavlnou, tabákem, cukrem atd. V přístavu se dále nabízí možnost koupit si novou loď nebo svou starou kocábku opravit. Hra mimo to nabízí možnost rozvoje a v přístavu můžete určit, zda hlavní zdokonalování se má týkat zbraní nebo nových lodí. Tímto jsme si ve zkratce proběhli přístav a teď zpátky na moře. Mimochodem ze všech obrázkových voleb, tedy hospody, banky i přístavu, se odchází prvým tlačítkem. Vyjet lodí na širé moře a objevovat nové země, které jsou prozatím reprezentovány černými čtverečky, můžete klikáním myší na směr, kterým se chcete vydat nebo pomocí hlavního menu a kliknutím na mapu. Tady je jedna z mála chyb v této jinak docela dobré hře. Když určíte cíl, mezi kterým a Vaší lodí se nalézá pevnina nebo ostrůvek, loď dojede k ostrovu a program nedokáže spočítat cestu tak, aby ho objela. Prostě se zastaví a dělej si se mnou co umíš, člověče. Pevniny, které objevíte, prozkoumáte tak, že přirazíte ke břehu a vyšlete expedici Vašich vojenských jednotek. Kolonii můžete založit jenom tak, že si nějakým způsobem podmaníte vesnici domorodců. Nejednoduší je zastrašit je silou vašich zbraní. Kolonii, kterou založíte, musíte naplnit alespoň několika lidmi z vaší posádky (dál už se množí sami) a také penězmi, které jsou potřeba na výstavbu města či plantáží, skladů a dolů. Plantáže a doly dodávají suroviny do skladů kolonie, odkud je vaše lodě odvážejí do domovského přístavu na prodej. Za peníze utržené z těchto obchodů koupíte lodě děla a jiné zbraně, které se Vám budou jistě hodit, při střetu s nepřátelskými státy snažícími se urvat





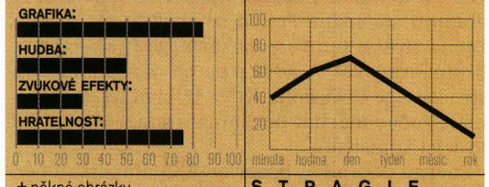


co nejvíc zisku pro sebe. Bitvy jsou další slabou stránkou hry. Odehrávají se pouze ve strategické rovině. Počítač tedy jen spočte šance Vašich lodí proti vybavení nepřítele a je po všem. Žádná možnost jakkoli zasáhnout do boje.

Všechny Vaše akce jednou skončí, protože lodě mají omezený dosah a můžete s nimi posouvat vždy jen o daný počet tahů, tak po tom, co jste vyčerpali všechny tahy, předáte opět z hlavního menu hru nepříteli ukončením hracího kola. Příští rok (1 kolo = 1 rok) znovu vytáhnete kotvy a vítr Vás zanese daleko do cizích zemí s množstvím zlata a drahého kamení. Vyhrát může jen ten, kdo pomlátí nejvíc nevinných indiánů a přiveze si od nich co nejvíce bohatství.

Pro případné hráče mám několik postřehů. Když hře porozumíte, čeká Vás poměrně slušná strategie a zábava, obrázky také nejsou špatné. Čtyři melodie, na které jsem během hry narazil, nemohou zakrýt nedostatek zvukových efektů. Chvíli budete hrát, ale nemůžete od hry Ch. Kolumbus čekat mnoho hodin kvalitního napětí jako u starých Civilization. **JKL**

CHRISTOPH KOLUMBUS **81%**

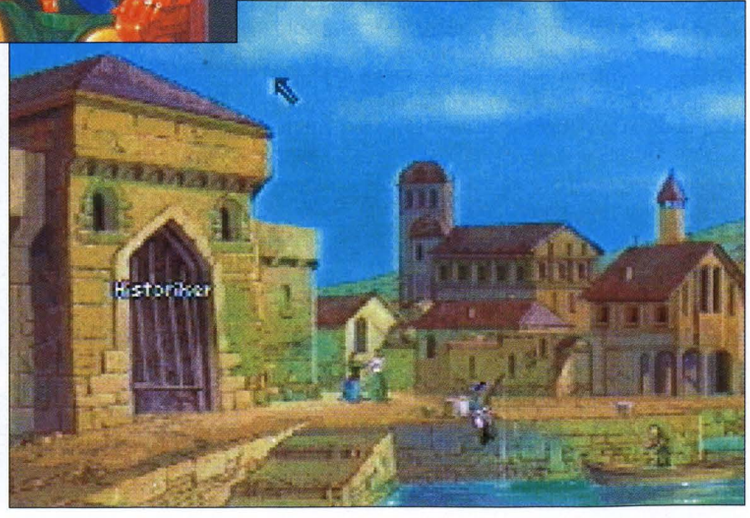


\+ pěkné obrázky
\+ hodně prvků
\- němčina nám nesedí

STRATEGIE

Civilization	76
Christoph Kolumbus	73
Big Sea	69
Vikings	58
Pirates Gold	55

Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, HD. **Požadavky:** min. Amiga 500, 1 MB RAM, dop. Amiga 1200, harddisk. **Výrobce, rok:** Software 2000, 1994. **Testoval:** JKL



PC

Who Shot Johny Rock?

Pohyblivé obrázky z třicátých let ožívají. A nejen obrázky.

Třicátá léta našeho století, noční město, svěží hudba linoucí se z místního kasina, zakouřené podniky s pochybným osazenstvem, opuštěné garáže a tajné podniky. To vše jsou místa, na která by normální člověk v době, kdy se tento příběh odehrává, nikdy sám a dobrovolně nevstoupil. Zabloudil-li na tato, či jim podobná místa normální člověk, většinou se ven již nedostal jinak, než nohama napřed. Na výše uvedená místa chodila v té době jen ta největší sebranka z města, nebo do těch luxusnějších podniků šéfové těch nejhorších band. Tito lidé, kterým byl zákon jen zbytečně popsaný papír, tak ti se opravdu před ničím nezastavili.

A také v jednom takovém městě se odehrává tento podivuhodný příběh. V tomto story nejde pro změnu o žádné pašování drog, či jiných omamno-povzbudivých prostředků, ale o prodej a nelegální přivlastňování různých starožitných předmětů různé ceny a stáří. Ztrácejí se obrazy, ozdobné talíře, vázy a jiné staré předměty závratných cen. Policie je v tomto ohledu bezmocná a neschopná, (jen v této hře) a proto nezbývá, než najmout tajného agenta, který má ocelové nervy a hlavně přesnou mušku. Hádáteli, že tímto agentem nebude nikdo jiný než vy, tak nezbývá, než souhlasit.

Když v roce 1993 firma American Laser Games převedla na osobní počítače řady PC hru Maddog Magree, tak zdaleka netušila, jak bude tato hra úspěšná. Jakmile však American Laser Games zjistila, jak je jejich westernová střílečka oblíbená, tak se ihned vrhla na tvorbu dílu dalšího, který je v dnešní době už na světě a budeme o něm psát v některém z dalších čísel. Mezitím, aby neustal zájem o hry této firmy, tak v letošním roce dodali na trh právě hru Who Shot Johny Rock.

Celá hra je zpracována akčním způsobem ad začátku až po ten úplný konec, ke kterému se dostřílíte, jen s vypětím všech sil. Hru vidíte stejně jako Maddoga z vlastních očí a střílíte (narozdíl od jmenované hry z divokého západu) samopalem na místo pistole. Samopal má oproti pistoli tu výhodu, že ho není třeba po každých šesti ranách nabíjet, ale zas je třeba si po určité době dojet do obchodu pro nový zásobník. (Proč to jen píšu, to je přece jasné?)

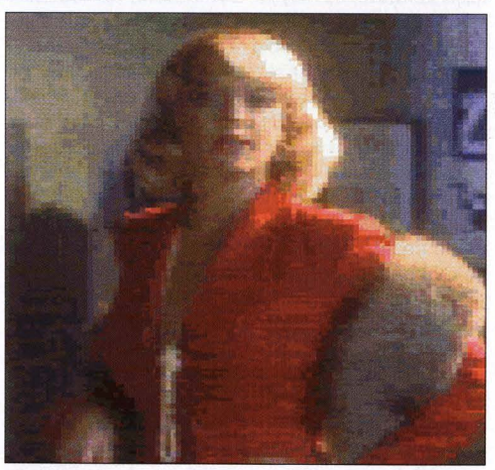
Zpracování hry je opět řešeno kompletní digitalizací všech scén. To znamená, že tvůrci hry nejprve natočili na normální film s obyčejnými herci všechny možné fáze a varianty hry, které můžou nastat, a pak to vše zdigitalizovali a uložili na CD do jednoho čtyřsetmegabytového souboru, který společně s několika exe soubory tvoří celou hru. Počítač pak podle okolností a toho, jak se vám vede pouští různé scény, které na sebe plynule navazují a tvoří tak vcelku perfektní vizi filmu.

Digitalizovaná grafika je téměř bez chyby, až na to, že v některých scénách barevná paleta klesne hluboko pod padesát barev. Velké barevné plochy, které tímto vzniknou příliš na kráse hře nepřidají, ale v některých jiných sekvencích si naopak na grafiku a na paletu barev stěžovat nemohu.

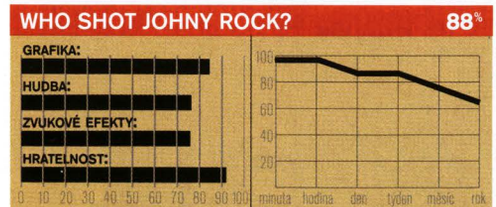
Je velmi zajímavé, že již v této době jsou hry, které plně podporují CD-ROM mechaniky double speed. Jednou z takových je i hra tato, která má na normální mechanice o mnoho horší rozlišení (a také rychlost, která se blíží k nehratelnosti), než na double speed. Na normální CD-ROM se totiž o trochu zhorší rozlišení, aby se chudák mechanika nerozvařila úplně, ale i při tomto rozlišení jí mnoho k tomuto tepelnému procesu neschází. Zatímco na single speedce si dioda, která signalizuje práci CD-ROMu, neodpočine, tak na double si jen tak spokojeně poblikává.

Zvuky, které jsou samozřejmě také digitalizované, až tak kvalitní nejsou a při plném víru boje občas docela zlobí, ale všem digitalizacím je slušně rozumět, a proto to zas tak až nevadí.

Takže, splňujete-li požadavky, které jsem na začátku vyjmenoval (tj. ocelové nervy a přesná muška), tak vězte, že hra Who Shot Johny Rock je pro vás šitá jak na míru. **BEAST**



WHO SHOT JOHNY ROCK? 88%



\+ skvělá zábava
\+ ucházející digitalizace
\- místy slabší zvuky
\- někdy zhoršená paleta barev

A K Č N Í	
Who Shot Johny Rock?	88
Maddog Magree	79
Operation Wolf 1	1

Testováno na: 386 DX/40, 4MB RAM, CD-ROM double speed, SB. **Požadavky:** 286, mouse, CD-ROM. **Existuje na:** PC, automaty. **Výrobce, rok:** American Laser Games, 1994. **Testoval:** Beast

PC

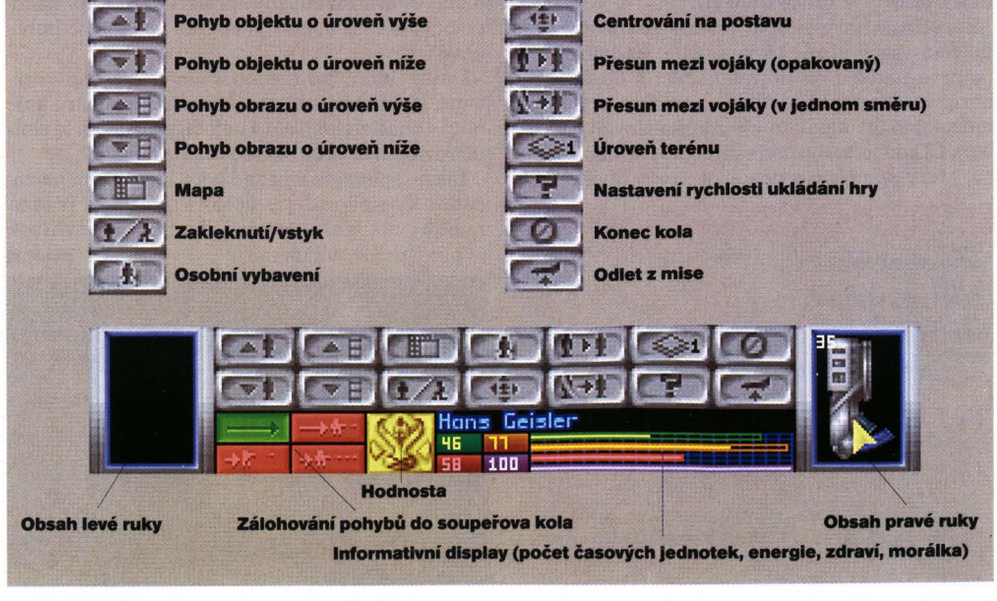
UFO

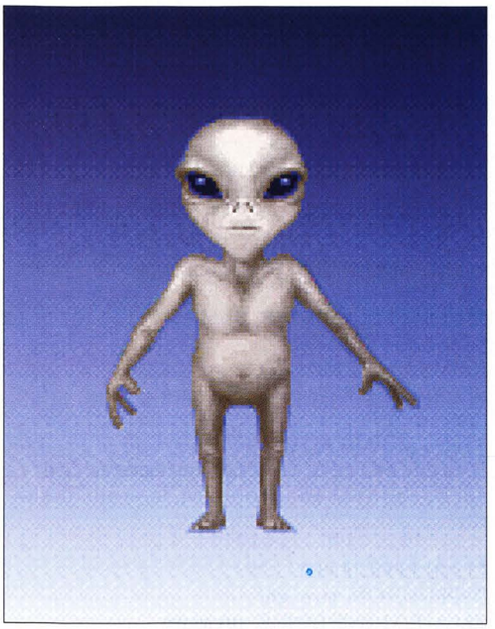
Hra UFO se může zdát mnoha lidem zpočátku příliš složitá na ovládání, než aby se ji pokusili začít hrát. Herní manuál však tento problém z větší části odstraní, a vše ostatní kolem je jen záležitost rutiny. Rozhodně se vyplatí strávit nad ovládáním hry několik desítek minut, a potom si ale v klidu vychutnávat několika týdenní požitek z hraní této hry. Na začátku hry si vyberete jazyk, ve kterém chcete tuto hru ovládat. Následně si vyberete obtížnost, na které závisí vlastní průběh hry.

Teď už ke hře samotné: Nejprve musíte zvolit místo pro svojí první základnu. Není vhodné volit toto místo na pobřeží, jelikož potom nevyužijete svůj radar naplno, a bude vám zabírat moře, kde stejně UFOni přistávat nemohou. Po vybrání místa pro základnu (můžete jich mít ale maximálně osm) budete mít základní bázi se dvěmi stíhačkami a jedním transportním letounem. Dále budete mít laboratoř a skladiště společně s výrobní halou. Nyní stačí jen najmout vědce a inženýry a pustit se do samotné hry. Zpočátku se Vám UFA nebudou objevovat tak často, a vy budete mít čas je vždy dohnat a sestřelit. Avšak později, když začnou přelétávat UFA větší a rychlejší, nemáte se svými základními prostředky šanci je porazit. Proto musíte hned z počátku začít vynalézat nové věci. Ze začátku Vaši vědci mohou vynalézat laserové zbraně, a různé zabezpečovací zařízení. Ale jakmile zajmete nějakou nepřátelskou loď, tak je vhodné přejít z laserových zbraní na zbraně vetřelců, jelikož jsou o mnoho účinější. Naopak výhoda laserových zbraní spočívá v tom, že se nemusejí dobíjet, což u plasmatických pušek a pistolí neplatí. U nich navíc musíte vyrábět i zásobníky a výzkum trvá několikanásobně déle. Ze začátku není třeba přistavovat nová zařízení. Snad jen obytnou zónu, jelikož když si najmete tým vědců, a také nějaké inženýry, začnete trpět nedostatkem obytných prostor. Jakmile se objeví na Vašem radaru zpráva o létajícím talíři , musíte vyslat své stíhačky (které jsou z počátku vyzbrojeny raketami pro dlouhý a krátký dostřel) a snažit se dohonit talíř, který se Vám objevil na radaru. Jakmile ho dohoníte, máte několik možností jak zaútočit. Máte na výběr ze tří druhů útoku, až po pronásledování nepřítele. Omezené množství vašeho paliva Vám však nedovolí příliš dlouhý let. V případě pronásledování můžete za talířem vyslat až čtyři letouny a společně pak zaútočit na sledovaný talíř. Na místo sestřelu potom musíte vyslat transportér, do které musíte předtím naložit své vojáky a zbraně. Ze začátku nejsou protivníkovy talíře natolik silné abyste museli kupovat těžkou techniku, ale později se určitě vyplatí abyste si najmuli buď obyčejný tank, nebo tank s raketami. Tím potom můžete vyjíždět jako první a mapovat terén. Výhodou těžké techniky je její větší pohyblivost a lepší kvalita obraných štítů. Později,jakmile vymyslíte laserový tank, či dokonce plasmatický (který může dokonce létat), doporučuji si oba brát s sebou. Z počátku Vám UFOni nebudou dělat vážnější problémy, ale později ve vyšší fázi hry nastanou problémy s tím, že UFOni Vám budou přepadat základny, budou terorizovat místní obyvatele a přepadávat města a dokonce si můžou na Zemi založit vlastní stanici. Tu musíte okamžitě dobýt, jelikož v případě, že tak neuděláte, ztratíte značnou částku peněz od státu, na území kterého se tato základna nachází. Také je důležité nechávat vždy minimálně

4 vojáky na své základně, těžkou techniku nevyjímaje. Tanky mají také jednu z výhod v tom, že na ně nemůže nepřítel zaútočit psychickou silou a tak je ovládat či vyřadit z boje. Tím se dostáváme k dalšímu problému ve hře. Nepřítel postupně může získat kontrolu nad vašimi vojáky. Tomuto můžete zabránit teprve tím, že začnete vymýšlet laboratoře pro výzkum psychické energie (PSI) a následně vyrobíte i pokusnou laboratoř, ve které můžete své vojáky nechat jeden měsíc zdokonalovat v tomto umění. Posléze budou Vaši vojáci odolní proti zmámení nepřítelem, a pomocí určité zbraně dokáží nepřítele sami zmámit. A teď už k vlastní akci. Jakmile Váš transportér přistane na místě sestřelu, nabízí se Vám možnost vybavit své vojáky určitými zbraněmi a některé zbraně nechat na palubě. U plasmatických pušek se nevyplatí brát si s sebou více zbraní než je členů posádky, jelikož za každou zbraň ztrácíte zásobník, který musíte potom těžce vyrábět (což se samozřejmě nevyplatí). Z počátku budete mít velký nedostatek surovin na výrobu nepřátelských zbraní a jejich zásobníku a v tomto případě jsou dobré zbraně pozemské, jako je např. laserová puška nebo těžký laser. Výhodou těchto zbraní je to, že k nim nepatří žádné zásobníky (dobíjejí se pouze energií). Při zabití nepřítele zůstávají na jeho místě všechny věci co měl na sobě, a proto se můžete během boje ozbrojovat právě na zabitém nepříteli. Ve hře se také stává , že nepřítele jenom ochromíte, a potom máte několik možností, co s nim udělat. Buď k němu můžete přijít a pomocí medikitu ho znovu obživit, což není výhodné , jelikož nepřítel potom na vás začne v příštím kole pálit. Nebo ho můžete nechat tak jak je, a na konci budete mít jednoho živého zajatce, kterého můžete zkoumat ve své výzkumné laboratoři (kterou ale musíte nejprve vymyslet a poté taky postavit). Živé zajatce můžete také chytat pomocí přístroje Stun Rod, který vetřelce ochromí elektrickým proudem. Doporučuji ale důkladné přečtení popisu nepřítele vždy po prozkoumání mrtvých nepřátel vašimi vědci. Po dobytí sestřeleného talíře nastává vyhodnocení ve kterém je vám sdělena vaše úspěšnost a počet zabitých či zajatých nepřátel, a množství nalezených mimozemských artefaktů. Toto se vždy liší od velikosti talíře a od jeho poškození. Talíře není nutno vždy sestřelovat, jelikož občas sami přistanou na zemi a chystají se k vylodění. Přiletíte-li na takové místo přistání, naleznete nepoškozené UFO i s celou jeho posádkou, avšak necháte-li takto přistávat více talířů, stane se potom, že si mimozemšťané založí na Zemi vlastní základnu, která se velice těžko dobývá. Po úspěšném dokončení samotné akce se vracíte opět na základnu a tam můžete nalezené věci zkoumat či prodávat. Po přivezení živých zajatců na základnu ,a v případě že máte již postavenu výzkumnou laboratoř pro mimozemšťany, můžete začít s výzkumem psychiky vetřelců. Jestliže jste zajali také velitele ufa (musí to ale být jeden z velkých talířů), můžete se od něj posléze dozvědět místo tajné základny mimozemšťanů, která se ale nenachází na Zemi. Také potřebujete prozkoumat nepřátelskou technologii natolik, abyste mohli začít vyrábět bojové skafandry pro vaše vojáky, nové stíhací letouny (stejně dobré jako má nepřítel), lepší zbraně a techniku. Po zjištění polohy nepřátelské základny a po výrobě letounu Avenger budete schopni napadnout nepřátelskou základnu. Ta je ale velmi dobře chráněna a je na ní několik desítek mimozemšťanů s různými psychickými schopnostmi. Proto bude nejlepší nejdříve zlepšit u svých vojáků jejich psychické vlastnosti. Budete si moci postavit laboratoř zabývající se tímto speciálním výcvikem, a po měsíci tréninku se vaši vojáci budou moci utkat s protivníkem. Je dobré si na poslední misi vzít dostatek zbraní a těžké techniky. Nepřítel se bude snažit vše vojáky psychicky napadnout, ale u tanků se mu to určitě nepodaří. V strategické části hry se můžete dívat na mapu Země a na rozmístění vašich základen, nebo sledovat přelety nepřátelských letounů. Další částí je činnost na vašich základnách, jako je nákup, prodej a přesuny materiálu, výzkumná činnost, výroba, přehled výdajů, vlastnosti a výzbroj vašich vojáků a vybavení letounů. Můžete zde také přistavovat nové budovy, nebo bourat staré. Důležité je taky dbát na dobrou obranyschopnost vaší základny. Postavit si zde můžete nejprve raketovou obranu, ale později můžete přistavět i laserovou nebo plasmatickou. Nepostradatelný je také energetický štít, který

CO ZNAMENAJÍ IKONKY?





obklopuje celou základnu. (Při napadení vaší základny mimozemšťany a neúspěšném zásahu vaší obranné techniky se děj odehrává přímo ve vámi postaveném komplexu budov.) V tabulce příjmů můžete sledovat, kolik peněz vám jednotlivé státy poskytují. Z toho poznáte, jaké státy jsou s vaší činností spokojené a jaké ne. (Z toho pak dokážete vyvodit, do kterých míst by bylo nejlepší umístit novou základnu, nebo nad která místa vyslat hlídkující letouny.) Dále je zde možnost znázornění veškeré činnosti na grafech. Zde se můžete kouknout na množství údajů, ať už o vás, nebo o ufonech.

Několik rad na závěr: Při každé misi musíte zajmout či zabít všechny mimozemšťany. Pouze mise poslední se od ostatních trochu liší. Zde musíte totiž zničit jenom nepřátelský mozek, a tak není nutné zabít všechny mimozemšťany. Nechávejte si pro své vojáky v záloze několik časových jednotek. Ty mohou potom využít v nepřítelově tahu a zaútočit na něj sami. Pokuste se zaujmout se svým vojákem výhodné postavení vůči nepříteli, vždy se snažte být v krytu. I pouhým pokleknutím znesnadňujete nepříteli palbu. Na výsadky si s sebou berte kouřové a ruční granáty. U obou typů se dá načasovat rozbuška a vy tak můžete zaútočit na místo v jehož dosahu již není žádný váš voják. Kouřové granáty používejte zvláště v denních misích a snažte se nejprve zahalit svůj letoun do spásné mlhy. Na jednodušší mise si berte minimum vojáků. Rychleji získají vyšší hodnost a tím se jim zlepší jejich vlastnosti. Během boje pohybujte všemi vojáky. Nejsou-li v každém kole v pohybu, začne jejich morálka pomalu klesat a stanou se snadnými terči psychických útoků nepřátel. Choďte vždy se dvěma vojáky blízko sebe. V případě zranění jednoho z nich mu může ten druhý přispěchat na pomoc. Poslouchejte tatínka a maminku na každém kroku. (Většinou to s vámi myslí dobře.) Pokuste se co nejlépe postavit obranu svých základen a mějte na nich vždy několik vojáků. Peníze si můžete vydělat prodejem nalezených nebo vyrobených věcí. Jelikož se ve hře pravidelně střídá den s nocí, je vhodné brát si s sebou na noční akce osvětlovací kapsle. Mějte jich vždy dostatečnou zásobu ve svém letounu. Nemáte-li náladu na akční část hry, sestřelujte ufa nad vodní hladinou. Po talíři pak nezůstane žádná stopa. Nezapomeňte, že jde pouze o hru a vy musíte také jíst a spát. A to je asi opravdu konec toho, co jsem vám chtěl tímto článkem sdělit. Lovu Zdar a možná se sejdeme nad hrou UFO II. (A prosím vás, nelovte nám mimozemšťany - redaktory Excaliburu, ti jsou chránění. -ml-) **JEREMY**

AMIGA

Perihelion: kouzla

Mám tu pro vás lahůdku v podobě kouzel k Perihelionu. Předem upozorňuji, že k vyhrání nejsou třeba. Ale zas na druhé straně oživý monótonost soubojů, kdy jen používáte nunchaku či něco podobného. Vše jsem úmyslně nechal v angličtině, protože jednak toho zde k překládání moc není a český překlad by vám ani moc nepomohl, protože když zanalyzujete určité kouzlo, tak se vám objeví tyto informace a také v angličtině, takže byste v tom měli akorát tak pěknej hokej. Vše nejlépe pochopíte, až jednotlivá kouzla vyzkoušíte. Všechna kouzla nejsou přístupna jenom psionikům, některá jsou speciálně pro jiná povolání. Množství psienergie závisí hlavně na vlastnosti concentration, takže snažte se ji mít u vašich "kouzelníků" co nejvyšší. K tabulce myslím není co vysvětlovat, a proto nezbývá než se znovu ponořit do skvělé perihelionovské pařby.

SPELL 1. SOLAR CORANA

SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .morale
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .morale

BLAST: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .morale
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 12
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .morale

CONE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .morale
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 8
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .morale
RING: EFFICIENCY DEPENDS ON: .morale
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 0
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .morale

TUNNEL: EFFICIENCY DEPENDS ON: .morale
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .morale

SPELL 2. NAPALM ERUPTION

BLAST: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 12
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .vitality, .perception

RING: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 0
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .vitality, .perception

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .vitality, .perception

FIELD: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 16
AFFECTED AREA: 5x5
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .vitality, .perception

SPELL 3. GLOWING PLASMA

SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strength, .perception, .vitality

SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES:.strength, .perception, .vitality

BLAST: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 12
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strength, .perception, .vitality

CONE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 8
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strength, .perception, .vitality

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strength, .perception, .vitality

STORM: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 14
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strength, .perception, .vitality

FIELD: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .high temperature
RANGE: 16
AFFECTED AREA: 5x5
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strength, .perception, .vitality

SPELL 4. BLACK FROST
SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES:.stamina

CONE: EFFICIENCY DEPENDS
ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 8
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .stamina

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .stamina

SPELL 5. CHILLY VAPOUR
SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .vitality
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .dexterity

RING: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .vitality
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 0
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .dexterity

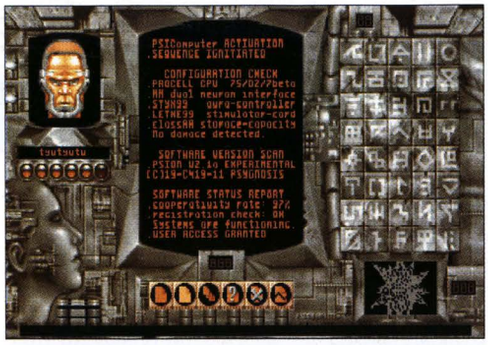
STORM: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .vitality
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 14
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .dexterity

FIELD: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .vitality
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 16
AFFECTED AREA: 5x5
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .dexterity

SPELL 6. WHIRRING MORAINE
BLAST: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 12
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .morale, .vitality, .speed

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .morale, .vitality, .speed

FIELD: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .low temperature
RANGE: 16
AFFECTED AREA: 5x5



SEZNAM KOUZEL

Spell 01 : 17, 18	Spell 17 : 15, 19, 26
Spell 02 : 18, 31, 32	Spell 18 : 10, 16, 22, 28
Spell 03 : 03, 08, 13, 31	Spell 19 : 07, 14
Spell 04 : 24, 32	Spell 20 : 15, 37, 38
Spell 05 : 26, 30, 36	Spell 21 : 03, 04, 24 ,03
Spell 06 : 04, 10, 25, 40	Spell 22 : 17, 19
Spell 07 : 09, 28	
Spell 08 : 23, 29, 35	**Tabulka**
Spell 09 : 01, 02, 04, 40	01 09 17 25 33
Spell 10 : 26, 30	02 10 18 26 34
Spell 11 : 14, 20, 33	03 11 19 27 35
Spell 12 : 11, 21, 25, 40	04 12 20 28 36
Spell 13 : 31, 40	05 13 21 29 37
Spell 14 : 10, 26, 34	06 14 22 30 38
Spell 15 : 08, 19, 36, 38	07 15 23 31 39
Spell 16 : 10, 22	08 16 24 32 40

TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .morale, .vitality, .speed

SPELL 7. ALTERED GRAVITY
RING: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .intelligence
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 0
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strenght

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .intelligence
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strenght

FIELD: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .intelligence
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 16
AFFECTED AREA: 5x5
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .strenght

SPELL 8. FORCE DEFLECTION
SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .speed

BLAST: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 12 AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .speed

CONE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 8 AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .speed

RING: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 0
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .speed

SPELL 9. FULMINATING DAMP
BLAST: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strenght
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 12
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .strength, .dexterity

CONE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strenght
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 8
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .strength, .dexterity

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strenght
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .strength, .dexterity

STORM: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strenght
RELATED RESISTANCE: .pressure
RANGE: 14 AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .strength, .dexterity

SPELL 10. STATIC CHARGE
SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .6th sense
RELATED RESISTANCE: .electricity
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .intelligence

RING: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .6th sense
RELATED RESISTANCE: .electricity
RANGE: 0 AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .intelligence

SPELL 11. ELECTRIC SHOCK
BLAST: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .electricity
RANGE: 12
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .dexterity, .speed

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON:.stamina
RELATED RESISTANCE: .electricity
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .dexterity .speed

STORM: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .stamina
RELATED RESISTANCE: .electricity
RANGE: 14 AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .dexterity, .speed

SPELL 12. BRUSH DISCHARGE

RING: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .electricity
RANGE: 0
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .morale, .stamina, .dexterity

FIELD: EFFICIENCY DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .electricity
RANGE: 16
AFFECTED AREA: 5x5
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .morale, .stamina, .dexterity

SPELL 13. INFRA RESONANCE

SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .extreme sound
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .concentration

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .extreme sound
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .concentration

STORM: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .extreme sound
RANGE: 14
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .concentration

SPELL 14. MIDTURBULENCY

RING: EFFICIENCY
DEPENDS ON: 6th sense
RELATED RESISTANCE: .extreme sound
RANGE: 0
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .concentration

FIELD: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .6th sense
RELATED RESISTANCE: .extreme sound
RANGE: 16
AFFECTED AREA: 5x5
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .concentration

SPELL 15. SONIC BOOM

BLAST: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .extreme sound
RANGE: 12
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .intelligence, .perception, .morale

CONE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .extreme sound
RANGE: 8
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .intelligence, .perception, .morale

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .strength
RELATED RESISTANCE: .extreme sound
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .intelligence, .perception, .morale

SPELL 16. SHADED SPECTRUM

SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .intelligence
RELATED RESISTANCE: .extreme light
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .perception

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .intelligence
RELATED RESISTANCE: .extreme light
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .perception

FIELD: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .intelligence
RELATED RESISTANCE: .extreme light
RANGE: 16
AFFECTED AREA: 5x5
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .perception

SPELL 17. DIFFUSED GLARE

SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .concentration
RELATED RESISTANCE: .extreme light
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .6th sense

CONE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .concentration
RESISTANCE: .extreme light
RANGE: 8
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .perception, .6th sense

SPELL 18. LIQUID LIGHT

RING: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .intelligence
RELATED RESISTANCE: .extreme light
RANGE: 0
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .6th sense, .strength, .speed

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .intelligence
RELATED RESISTANCE: .extreme light
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .6th sense, .strength, .speed

STORM: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .intelligence
RELATED RESISTANCE: .extreme light
RANGE: 14
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .6th sense, .strength, .speed

SPELL 19. RADIANT POWDER

RING: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .6th sense
RELATED RESISTANCE: .radiation
RANGE: 0
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .speed

FIELD: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .6th sense
RELATED RESISTANCE: .radiation
RANGE: 16
AFFECTED AREA: 5x5
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .speed

SPELL 20. BETA SPREADPOINT

SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .radiation
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .stamina, .perception

CONE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .perception
RELATED RESISTANCE: .radiation
RANGE: 8 AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value incrementive
AFFECTED VALUES: .stamina, .perception

SPELL 21. URANIUM WARP

RING: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .vitality
RELATED RESISTANCE: .radiation
RANGE: 0
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .6th sense, .stamina, .concentration

TUNNEL: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .vitality
RELATED RESISTANCE: .radiation
RANGE: 40
AFFECTED AREA: Tunnel
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .6th sense, .stamina, .concentration

STORM: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .vitality
RELATED RESISTANCE: .radiation
RANGE: 14
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .6th sense, .stamina, .concentration

SPELL 22. HORMONAL SPRAY

SPHERE: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .vitality
RELATED RESISTANCE: .organic materials
RANGE: 2
AFFECTED AREA: 1x1
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .stamina

STORM: EFFICIENCY
DEPENDS ON: .vitality
RELATED RESISTANCE: .organic materials
RANGE: 14
AFFECTED AREA: 3x3
TYPE OF MODIFICATION: value decrementive
AFFECTED VALUES: .stamina

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S. ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Nekázanka 6
Praha 1
tel.: (02) 24229877
fax: (02) 24228629

AA-ČIPY
16.7 MILIONŮ BAREV

OS 3.0
MULTITASKING

PCMCIA
MEMORY CARD INTERFACE

SV 120 Junior Stick
Dvě tlačítka.
Kovové kontakty.
Cena 159,- Kč.

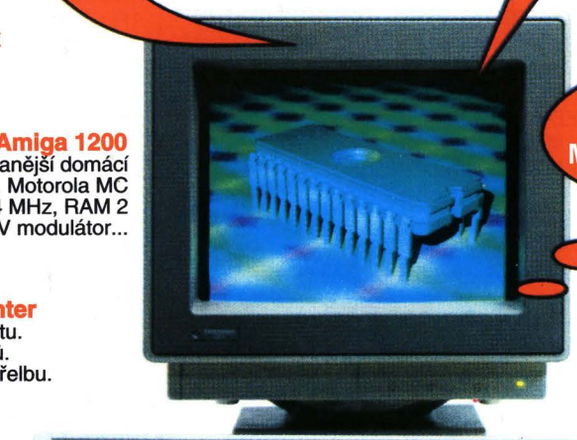
Amiga 1200
Nejprodávanější domácí počítač. Motorola MC 68EC020/14 MHz, RAM 2 MB, TV modulátor...

SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu.
Šest mikrospínačů.
Dva spínače na střelbu.
Cena 419,- Kč.

SV 202 M6 PC XT/AT
Světově úspěšný analogový joystick pro PC.
Cena 380,- Kč.

SV 131 Superstar
Populární povrchová úprava z robustního acrylu.
Cena 431,- Kč.

SV 510 Datalux
Box pro 80 disket 3,5".
Cena 220,- Kč.



VESTAVĚNÝ HARDDISK
PŘÍDAVEK

Joyplus

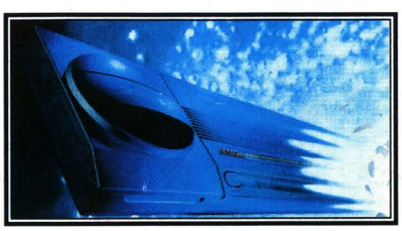
Datalux

SV 707 Datalux Mouse-Pad
Elegantní podložka.
Cena 65,- Kč.

SV 125 Superboard
Pro simulátory. Deset mikrospínačů.
Digitální stopky.
Cena 520,- Kč.

SV 713 Datalux-Maus
Pro Amigu. Průhledná povrchová úprava z acrylu.
Cena 649,- Kč.

SV 206 PC SPEED RAIDER
Analogový joystick se dvěma mikrospínači.
Cena 515,- Kč.



AMIGA CD32
Skvělé hry na CD mohou být nyní dostupné i pro vás.

SV 207 PC SPEED RAIDER PLUS
Analogový joystick se dvěma mikrospínači.
Cena 690,-Kč.

Výhradní distributor uvedených firem.
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joysticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI.
Záruční i pozáruční servis zajištěn firmou MW SERVICE.

Dodáváme kompletní sortiment firmy Commodore
C64, A500, A600, A1200, A4000
Autorizovaný distributor firmy Apple Computer
Uvedené ceny včetně DPH.